

ACTION
SIEMPRE VA EN PUNTA
GAMES
Rep. Argentina AÑO 3 - Nº 27 $ 4.-
EDITORIAL QUARK
VIRTUA
RACING
PINK
PANTER
GOES TO HOLLYWOOD
analizado para
SNES Y MEGA
NEO GEO
FATAL FURY
SPECIAL
PC
Sherlock Holmes
CD
WINTER
OLYMPIC
GAMES
SNES
MEGA
ART OF FIGHTING

WELCOME TO T

MEGA DRIVE

HIGH DEFINITION GRAPHICS

16-BIT

ON OFF

RESET

VOLUME

Unica consola Sega Pal-N 220 volt de origen.
No te dejes enganar sólo la consola Mega Drive II tiene garantía y Servicio Técnico oficial Sega en todo el país.





EL MUNDO DEL

El Primer Shopping de Vid
gustos y con los m

Venta telefónica: (01) 951-1903/1924 y 91-7233/3553/3288

Av. Corrientes 2171 - Cap. Fed. (Abierto lunes a sábados de 9 a 20 hs. dgos. 11 a 20 hs) **ENTREGAS EN TODO EL PAIS**

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

CONSOLAS

		6 cuotas de	P.Cont.
09-0003 Super Nes-NTSC-220V.c/1 juego/1 joystick	U$S	49,30	279,00
09-0015 Super Nes-NTSC-220V. Completa	U$S	56,35	319,00

ACCESORIOS

09-0014 Bazooka c/ 6juegos	U$S	31,65	179,00
02-0030 Joystick palanca PYTHON 2 B	U$S	5,30	29,90
02-0044 Joystick original para Super Nes	U$S	5,10	28,90

TITULOS

25-0137 7-UP Cool Spot	U$S	10,60	59,90
25-0189 Super Mario Kart	U$S	17,65	99,90
25-0140 Act Raiser 2	U$S	21,05	119,00
25-0145 Mario Paint	U$S	14,15	79,90
25-0093 Alien 3	U$S	10,60	59,90
25-0059 Batman Returns	U$S	12,35	69,90
25-0141 Battle Toads in Double Dragon	U$S	21,05	119,00
25-0166 Califor. Games II	U$S	10,60	59,90
25-0101 Church Rock	U$S	12,35	69,90
25-0046 Contra III	U$S	10,60	59,90
25-0169 El Imperio C.Ataca	U$S	14,15	79,90
25-0144 Inspector Gadget	U$S	21,05	119,00
25-0173 Jurassic Park	U$S	14,15	79,90
25-0146 Mech Warrior	U$S	21,05	119,00
25-0147 Mega Man X	U$S	21,05	119,00
25-0105 Mortal Kombat	U$S	16,00	89,90
25-0139 NBA Jam	U$S	16,00	89,90
25-0167 Pink Goes toThe H.	U$S	10,60	59,90
25-0168 Robocop VsTermin	U$S	10,60	59,90
25-0188 Super Air Driver	U$S	17,65	99,90

SUPER NINTENDO

TITULOS		6 cuotas de	P.Cont.
25-0060 SpiderMan Arcade	U$S	8,85	49,90
25-0033 Super Turtle Ninja	U$S	10,60	59,90
25-0051 Street Fighter II	U$S	12,35	69,90
25-0163 Supermetroid	U$S	21,05	119,00
25-0187 Suzuca (8 Hours)	U$S	17,65	99,90
25-0152 T 2 Arcade Game	U$S	19,25	109,00
25-0081 T. Legend of t.Myst	U$S	12,35	69,90
25-0154 Terminator	U$S	12,35	69,90
25-0108 Tom y Jerry	U$S	12,35	69,90
25-0124 Top Gear II	U$S	12,35	69,90
25-0138 World Heroes	U$S	14,15	79,90
25-0194 FIFA Soccer	U$S	14,15	79,90
25-0134 Back to Future	U$S	12,35	69,90
25-0196 Super Soccer	U$S	12,35	69,90
25-0195 Stunt Race FX	U$S	22,80	129,00

GAME BOY

LLEGO! SUPER GAME BOY	U$S	22,80	129,00
14-0002 c/4 juegos en 1	U$S	24,55	139,00
14-0003 c/8 juegos en 1	U$S	28,10	159,00
14-0004 c/30 juegos en 1	U$S	33,40	189,00

ACCESORIOS

14-0005 Lupa	U$S	3,55	19,90
14-0006 Batería recargable p/ enchufar a 220v	U$S	6,20	34,90
14-0008 Luz	U$S	3,55	19,90

TITULOS

23-0029 Aventura Island	U$S	7,05	39,90
23-0010 Bart Simpson	U$S	7,05	39,90
23-0151 Batman III	U$S	7,05	39,90
23-0146 Battle Toads 2	U$S	7,05	39,90
23-0149 Bubble Dobble 2	U$S	7,05	39,90
23-0051 Dick Tracy	U$S	8,85	49,90
23-0026 Double Dragon II	U$S	7,05	39,90
23-0125 Felix the Cat	U$S	7,95	44,90
23-0133 Goal	U$S	10,45	59,00
23-0012 Home Alone 2	U$S	7,05	39,90
23-0140 Jurassic Park	U$S	8,85	49,90
23-0066 Maga Man 2	U$S	8,85	49,90
23-0139 Mortal Kombat	U$S	8,85	49,90

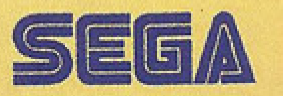
GAME BOY

TITULOS		6 cuotas de	P.Cont.
23-0055 Ninja Garden	U$S	7,05	39,90
23-0053 Operation C	U$S	7,05	39,90
23-0054 Pacman	U$S	8,85	49,90
23-0013 Prince of Persia	U$S	7,05	39,90
23-0056 Roger Rabbit	U$S	7,05	39,90
23-0076 Soccer Mania	U$S	7,05	39,90
23-0113 Star War (empS.B)	U$S	7,05	39,90
23-0141 Spiderman 3	U$S	7,05	39,90
23-0023 Super Mario Land	U$S	7,05	39,90
23-0019 Super Mario Land2	U$S	7,95	44,90
23-0003 Super R.C. Car	U$S	7,05	39,90
23-0147 The Add.Fam.2	U$S	7,05	39,90
23-0018 T 2 The Arcade	U$S	7,05	39,90
23-0015 Tiny Toon	U$S	7,05	39,90
23-0152 Turtle 3	U$S	7,05	39,90
23-0044 World Circuit	U$S	8,85	49,90
23-0153 Super Mario Land3	U$S	8,85	49,90
23-0071 World Cup	U$S	7,05	39,90
23-0156 Super D. King Kong	U$S	11,50	64,90

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE CONSOLAS

10-0001 Mega Drive 220 V. Pal N	U$S	35,15	199,00
Binorma	U$S	40,45	229,00



SEGA CONSOLAS

10-0010 Génesis 220 V. NTSC	U$S	40,45	229,00
Binorma	U$S	44,00	249,00
10-0013 Sega CD	U$S	97,00	549,00

ACCESORIOS

02-0046 Joystick 6 botones	U$S	5,30	29,90
02-0037 Joystick p/ Sega	U$S	3,55	19,90
10-0011 Menacer c/cvartu.	U$S	31,65	179,00

TITULOS

27-0055 Aero the Acro-bat	U$S	7,05	39,90
27-0042 Aladdin	U$S	8,85	49,90

T.A.E.: 23,92%.OFERTAS VALIDAS HASTA AGOTAR STOCK. DOLARES CONVERT. Ley 23928.

Nuestros productos son transportados al Interior por 

P.C.	279,00	319,00	179,00	29,90	28,90	59,90	69,90	119,00	79,90	89,90	49,90	99,90	109,00	129,00	39,00	139,00	159,00	189,00	19,90	34,90	39,90	44,90	59,00	1
P.T.F.	295,80	338,14	189,90	31,80	30,63	63,60	74,10	126,30	84,90	96,00	53,10	105,90	115,54	136,80	41,40	147,34	168,60	200,40	21,30	37,20	42,30	47,70	62,70	2

VIDEO JUEGO

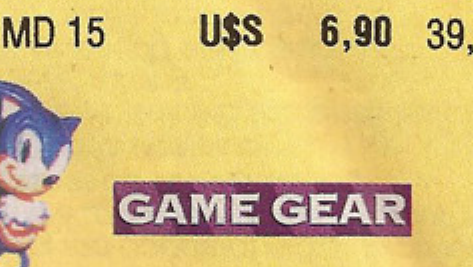
eo Juegos para todos los ejores precios.

DISQUE AHORA ... Y COMPRE DESDE SU CASA!

PODES ADQUIRIR CUALQUIERA DE ESTOS PRODUCTOS EN 3, 6 o 12 CUOTAS

SEGA

TITULOS		6 cuotas de	P.Cont.
27-0073 Arcade Game T 2	U$S	8,85	49,90
27-0045 Bubsy	U$S	8,85	49,90
27-0047 Campeones III	U$S	3,55	19,90
27-0083 Castlemania Blood.	U$S	7,95	44,90
27-0076 Chuck Rock 2	U$S	7,05	39,90
27-0063 Cool Spot (7 up)	U$S	7,05	39,90
27-0067 Desert Strike	U$S	7,95	44,90
27-0058 Eternal Champions	U$S	14,15	79,90
27-0059 Fatal Fury	U$S	7,05	39,90
27-0054 Fifa Soccer	U$S	8,85	49,90
27-0080 Joe and Mac	U$S	7,95	44,90
27-0044 LethalEnforcersc/Pi	U$S	17,65	99,90
27-0020 Little MermaidMD8	U$S	4,40	24,90
27-0079 Mega Turrican	U$S	7,95	44,90
27-0038 Mortal Combat 41A	U$S	8,85	49,90
27-0070 NBA Jam	U$S	10,60	59,90
27-0066 Nigel Mansells	U$S	8,85	49,90
27-0060 Pele	U$S	7,95	44,90
27-0061 Robocop Vs.Termi.	U$S	8,85	49,90
27-0049 Sonic III	U$S	8,85	49,90
27-0065 Sonic Spinball	U$S	8,85	49,90
27-0062 Spiderman vsXman	U$S	8,85	49,90
27-0074 Street Empire	U$S	7,05	39,90
27-0050 StreetFighter II New Turbo	U$S	12,35	69,90
27-0078 Strider Returns	U$S	7,05	39,90
27-0014 Tasmania	U$S	6,20	34,90
27-0071 Techno Cop	U$S	3,55	19,90
27-0024 Tiny Toon MD 12	U$S	5,30	29,90
27-0052 Tortugas Fighters	U$S	8,85	49,90
27-0075 Ultimate Soccer	U$S	7,05	39,90
27-0053 Wimbledon Tennis	U$S	7,05	39,90
27-0027 X-Man MD 15	U$S	6,90	39,00



GAME GEAR

10-0009 Consola	U$S	40,45	229,00

GAME GEAR

TITULOS		6 cuotas de	P.Cont.
29-0004 Jurassic Park	U$S	12,20	69,00
29-0005 Mortal Kombat	U$S	13,95	79,00
29-0001 NBA Jam	U$S	17,50	99,00
29-0002 Robocop 3	U$S	13,95	79,00
29-0003 Sonic Chaos	U$S	12,20	69,00
29-0006 Street Fighter	U$S	13,95	79,00
29-0008 Super Monaco (Ayrton Senna G.P.2)	U$S	12,35	69,90
29-0009 Batman Returns	U$S	12,35	69,90
29-0010 Barcelona'92	U$S	12,35	69,90

NIPPON GAME



NIPPON GAME CONSOLAS

07-0006 Gold Action Set c/ 168 Jgos. Cable A.y V.Cable RF. Caja Switch Box	U$S	14,15	79,90
11-0005 Family G.c/150 jue	U$S	10,60	59,90

3DO

13-0001 Consola	U$S	210,25	1.190

TITULOS

30-0001 Dragon's Lair	U$S	22,10	125,00
30-0002 Mad Dog Mc.Cree	U$S	22,10	125,00
30-0003 Night Trap	U$S	22,10	125,00
30-0004 Total Eclipse	U$S	22,10	125,00

Gastos de Envío: Cap. Fed. $ 5 - G.B.A. $ 8,50 - Interior $ 15



SEGA CD

COMPAC DISC SEGA

TITULOS		6 cuotas de	P.Cont
28-0001 After Burner III	U$S	21,05	119,00
28-0002 Baman Returns	U$S	21,05	119,00
28-0012 Chuck Rock	U$S	21,05	119,00
28-0003 Cobra Command	U$S	21,05	119,00
28-0004 Dracula	U$S	21,05	119,00
28-0013 Dragon's Lair	U$S	22,10	125,00
28-0014 Final Fight	U$S	22,10	125,00
28-0015 Jaguar XJ-220	U$S	22,10	125,00
28-0005 Jurassic Park	U$S	22,10	125,00
28-0016 Lethal Enforces	U$S	26,35	149,00
28-0017 Mad Dog Mc.Cree	U$S	21,05	119,00
28-0018 Monkey Island	U$S	21,05	119,0
28-0019 NHL 94	U$S	22,10	125,0
28-0006 Night Trap	U$S	22,10	125,0
28-0007 Prince of Persia	U$S	21,05	119,0
28-0008 Racing Aces	U$S	21,05	119,0
28-0009 Sherlock Holmes II	U$S	21,05	119,0
28-0010 Sonic	U$S	21,05	119,0
28-0020 Spiderman	U$S	17,50	99,0
28-0011 Spiderman VsKing.	U$S	21,05	119,0
28-0021 Third World War	U$S	21,05	119,0

OFERTAS DEL MES

FAMILY GAME TITULOS: LLEGO!

		6 cuotas de	Con
MORTAL KOMBAT	U$S	7,05	39,9

SUPER NINTENDO TITULOS

25-0049 Axelay	U$S	7,05	39,9
25-0034 Sonic Blast Man	U$S	7,95	44,9
25-0048 Super R. Type	U$S	7,05	39,9
25-0044 Alines Vs. Preditor	U$S	7,05	39,9
25-0027 Cradius	U$S	7,05	39,9
25-0028 Home Lost in N Y	U$S	7,05	39,9
25-0030 Paper Boy	U$S	7,95	44,9
25-0035 Parodius	U$S	7,05	39,9
25-0045 Retur.double Drag	U$S	8,85	49,9

GAME BOY TITULOS

23-0073 Tennis	U$S	5,30	29,9
23-0080 The Simpson	U$S	5,30	29,9
23-0043 Badnrad	U$S	5,30	29,9
23-0052 Caesars Palace	U$S	5,30	29,9
23-0091 Ghost Bubster 2	U$S	5,30	29,9
23-0117 Kingdom Crusade	U$S	5,30	29,9
23-0114 Knight Quest	U$S	5,30	29,9
23-0042 Kung Fu Master	U$S	5,30	29,9
23-0038 Marble Madness	U$S	5,30	29,9
23-0131 Mr. Chin's Gourmet	U$S	5,30	29,9
23-0061 The Killer Tomatoe	U$S	5,30	29,9
23-0138 Yoshis Cookie	U$S	5,30	29,9

TARJETAS DE CREDITO: Hasta 12 Cuotas VISA CABAL

Hasta 6 Cuotas ARGENCARD - MASTERCARD - BANELCO - CREDENCIAL - CARTA FRANCA

229,00	249,00	549,00	24,90	69,00	79,00	99,00	1.190,00	125,00	149,00
242,74	264,00	582,00	26,40	73,20	83,74	105,00	1.261,50	132,60	158,10

Consulte precios por mayor

Consultá por otros títulos

ASI LES MANDAMOS NUESTRO AFECTUOSO SALUDO A TODOS LOS GAMEMANIACOS, FIERAS DE LOS VIDEOGAMES

¡feliz día, fieritas!

7 de agosto

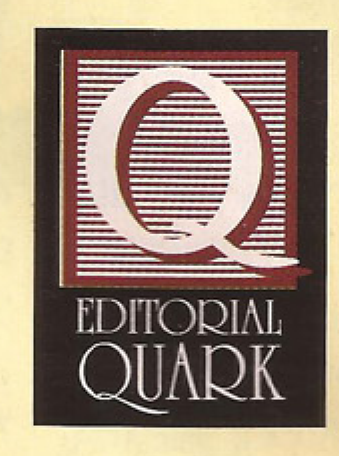


AÑO 3 - Nº 27 - AGOSTO 1994

Director
Gustavo J. Wrobel

Arte
María A. Alaniz

Armado
J. F. Caballero



Azcuénaga 24 - 2° - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

Director General
Claudio E. Veloso

Producción
Pablo M. Dodero

Distribución
Capital
Distribuidora Cancellaro S.R.L.
Virrey del Pino 2639 - Capital

Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Velez Sarsfield 1950 - Capital

Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

Fotocromía
MAC TIME S.R.L.
Av. R. Scalabrini Ortiz 636 - Capital

Artes Gráficas Vladimir
Jufre 537 - 1° - Capital

Impresión
Editorial Antártica S.A. - Chile

START



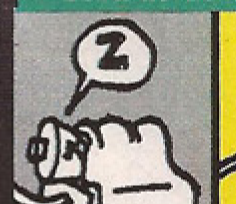
AÑO 3 Nº 27 - AGOSTO 1994

*Siempre va en punta:
Porque largamos en Pole Position y desde entonces somos primeros e inalcanzables. Primeros en novedades, trucos y juegos. Primeros en cantidad de gamemaníacos, que siguen integrándose día tras día. Pero esta carrera es sólo para audaces. Por eso, si a vos te copa el vértigo, ponete el casco y subite al auto de Action Games.
Nadie te va a alcanzar!!*

La Banda de Action











POBRE | REGULAR | BUENO | OPTIMO

SUPER NES

NINTENDO

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

NEO GEO

PC

ARCADES

BOMBA

SATURNO PARA ESTE AÑO

Sega se está rompiendo toda para presentar su superconsola de 32 bits, e Saturno, este mismo año en Japón. Con un precio estipulado en 50.000 yens (cerc de 430 verdes), la consola deberá salir para octubre en la Tierra del Sol Naciente La gran novedad es la ficha técnica del Saturno, divulgada a fines de febrero po la Sega japonesa. El chip principal de la máquina, llamado 68030, fu desarrollado por Hitachi y Sega unidas. La consola tendrá velocidad entre 18 y 2 MHz contra 3,58MHz del Super Nes, 7,(del Mega y 14MHz y 24 MHz del Neo-Geo Como podés ver, la velocidad no va a se problema. Pero eso es sólo el comienzo. Fijat en los detalles más importantes en la fich técnica (al lado) y andá viajando con esta imágenes exclusivas que ACTION GAME consiguió para vos.

CPU
Principal: dos chips 68030 SH2 Hitachi, de 32 bits Risc
Sonido: 68EC00

MEMÓRIA
Procesador RAM: 16 Mega
Video RAM: 12 Mega

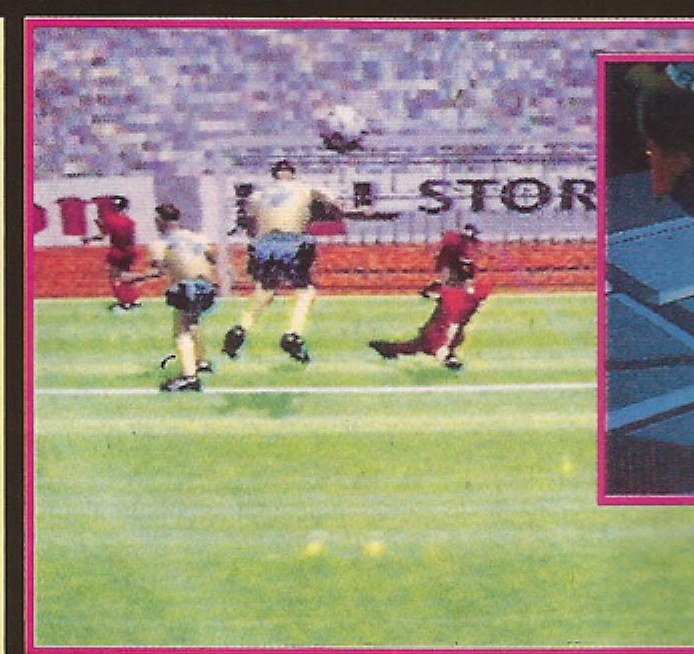
GRÁFICOS
Colores: más de 16 millones
Colores simultáneos en la pantalla: 2048
Movimientos: hasta 900 mil polígonos por segundo
Efectos: rotación, deformación, zoom, sombra, etc.

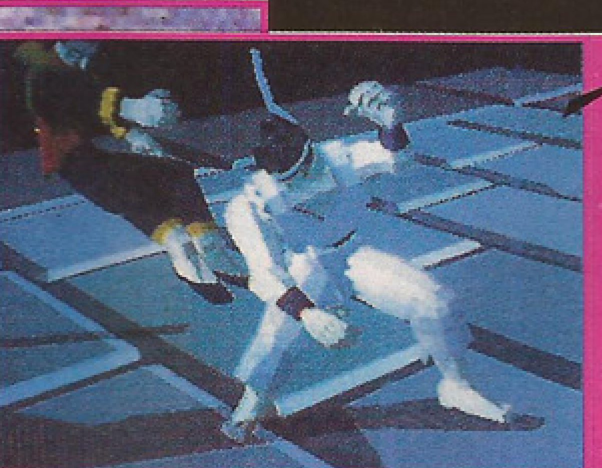
3DO SALE MAS BARATO EN EL JAPON

El 3DO Panasonic fue presentado oficialmente en Japón el día 29 de marzo y con un precio de 500 dólares, bastante más baratito que los 750 iniciales de la versión norteamericana. La 3DO del Japón mostró imágenes de los primeros games que fueron producidos con ténicas de computer graphics tridimensionales.



Escenas del game de carreras para 3DO inspirado en el dibujito animado Los Autos Locos. ¿Te acordás? En el Japón, saldrá con el nombre Future Pilots. El jugador tendrá diez fases para enfrentar a Pierre Nodoyuna, el malvado de bigotitos.



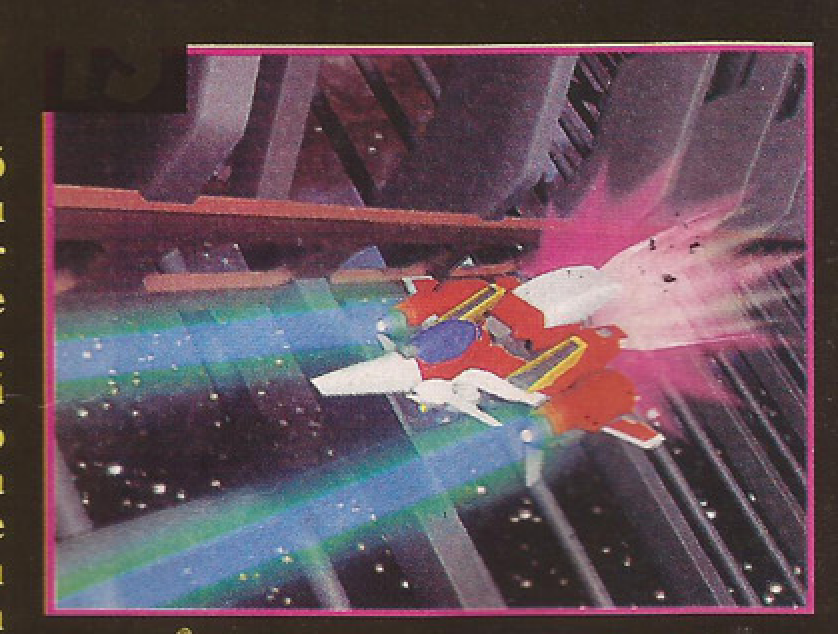


Virtua Fighters, el superarcade de lucha que todavía no se vio por aquí, es una de las promesas de Sega para el Saturno.

Fútbol con técnica de polígonos. Lo visua es impresionante. Resta saber si el juego será tan bueno como las imágenes.

NEC YA MUESTRA IMAGENES DE SU 32 BITS

NEC, finalmente, divulgó imágenes de softwares para su consola de 32 Bits, que deberá estar a la venta en Japón para diciembre y tiene el nombre provisorio de FX. E informó que la consola ya saldrá con diez juegos disponibles. Pero no dio detalles al respecto, dejando a las revistas japonesas llenas de preguntas sin respuestas. Fijate en esta fotazo publicada por Hippon Super. ¿Será un game o una animación en computación gráfica? NEC no respondió.



Escena de divulgación de NEC para el FX. NEC no aclaró si la escena es del game mismo. Si es ...¡Uau!

SE ESTUDIAN GAMES POR SATELITE

Softwarehouses, fabricantes de games y poderosos grupos de TV japoneses están analizando proyectos de estudios para la creación de estaciones de videogames con transmisión vía satélite, que podrán estar funcionando en dos o tres años. ¿Te imaginás? Según la revista japonesa Game ON, de marzo, uno de estos proyectos involucraría al Grupo NHK (una de las más fuertes redes de TV de Japón) y juntaría, nada menos, que a Sega, Taíto, Capcom y Konami en el mismo barco. Game ON dio a entender que Nintendo ya estaría desarrollando hace tiempo estudios del mismo tipo. ¿Te imaginás jugar videogames en el auto o en la playa con transmisión por satélite?

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO GRAND MASTER CHALLENGE

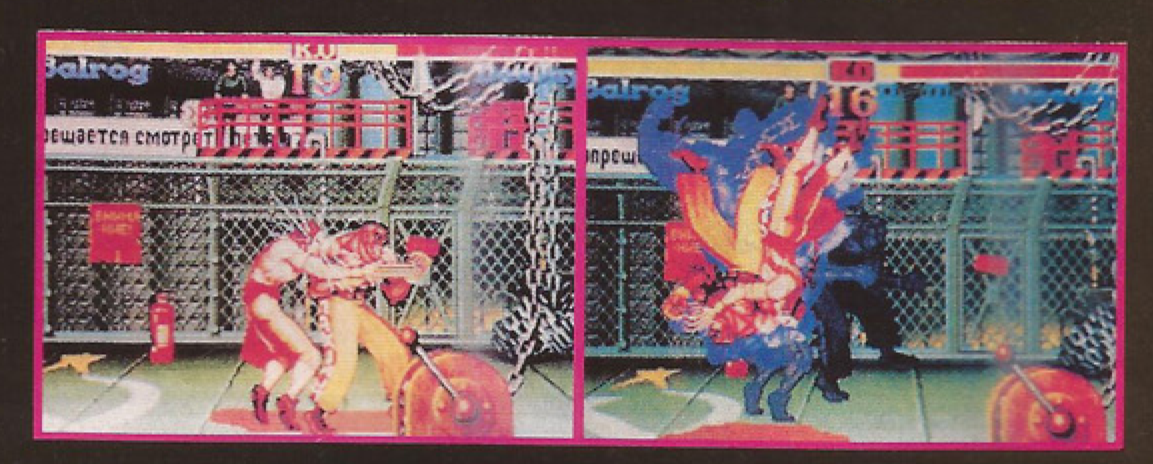
Los japoneses están delirándose con la nueva máquina de arcade Super Street Fighter 2. Como ocurrió con la versión 2, que recibió enseguida la versión Turbo, SSF 2 también está recibiendo la suya. La novedad fue exhibida a los japoneses en la feria AOU Amusement Expo 94, realizada los días 22 y 23 de febrero en la ciudad de Chiba. En Japón, fue presentada con el nombre de SSF2 X, pero los norteamericanos la están llamando Turbo, que seguramente será el nombre con que llegará por aquí. Capcom no informó la fecha de presentación ni para Japón ni para los Estados Unidos. Pero ya todos se están babeando por tenerla. Fijate en las fotos publicadas en la revista japonesa Gamest. La máquina trae golpes nuevos, con velocidad de juego altísima y gráficos todavía más alucinantes. Hay luchadores con nuevos colores en las ropas y nuevas animaciones en los golpes. La principal novedad es el Super Combo. Como sólo presentaron el prototipo de la nueva máquina, hay muchas cosas que todavía pueden cambiar. Pero fijate en las primeras novedades.

SUPER COMBO ES LA MAYOR NOVEDAD DEL JUEGO. FIJATE COMO FUNCIONA



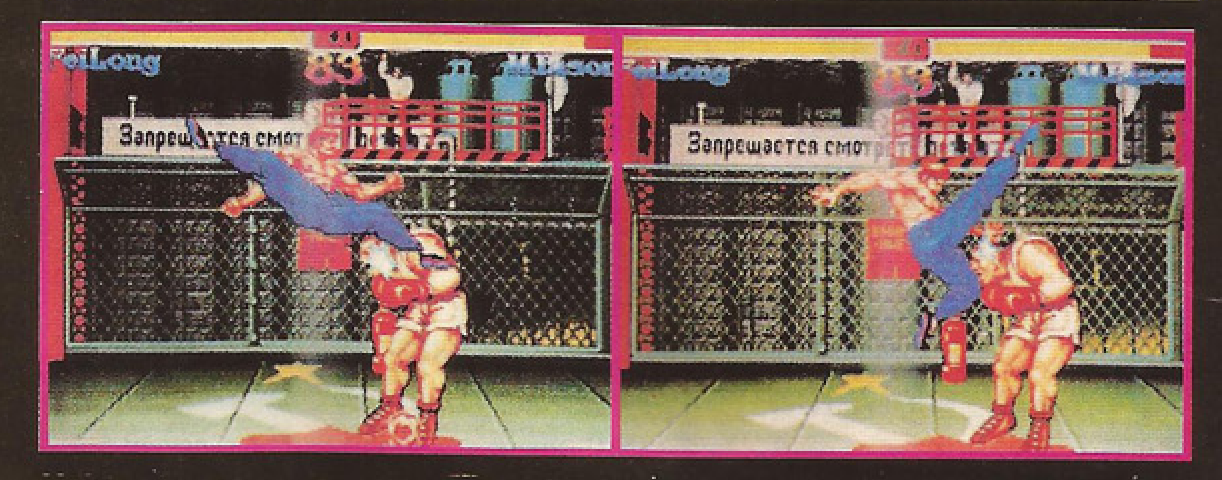
Sagat versus Ryu. Fijate la barra de energía del Combo abajo. La de Ryu está llena: ¡que se cuide Sagat!

La máquina trae nuevas barras de energía en la parte inferior de la pantalla. Esas barras van cargándose conforme vos acertás golpes especiales en el adversario. La máquina memoriza esos golpes, y, cuando tu barra de Combo está llena, reproduce los especiales que vos usaste, en secuencia. Ejemplo: Zangief será capaz de detonar con el Atomic Suplex y con el Spinning Pile Driver, en un único ataque. Todavía no se puede saber si es el jugador quien va a accionar el Super Combo o si la máquina lo va a hacer solita, cuando mejor le parezca.



Vega (el Balrog de la versión japonesa) agarra a Dee Jay y pone al tipo cabeza para abajo.

FEI LONG



Observá: tiene una voladora nueva que pega al adversario dos veces.

DEE JAY



Fijate qué patadon: el norteamericano también sale ganando un golpe diferente.



Cammy en una de las nuevas animaciones de la presentación.

KEN



Una patada nueva, que tambien golpea dos veces.

NOVEDADES EN LA PRESENTACION

NUEVOS GRAFICOS



Vega Versus Cammy. ¡Fijate solamente qué maravilla de visual!



HOME ENTERTAINMENT

coming soon

Llega al país la primera Exposición Internacional de Entretenimiento Hogareño, Audio, TV, Video, Computación y Affinities.

Home Entertainment, como idea, es la posibilidad de tener en casa toda la diversión y toda la tecnología del mundo.

Home Entertainment, la exposición, es el ámbito más adecuado para exhibir todos los productos y servicios afines con el entretenimiento. En los soportes clásicos, en los que se están imponiendo en el exterior y en los que todavía son vanguardia.

En Home Entertainment, el entretenimiento, la emoción y el futuro se unen en una increíble muestra.

Que se realizará en el centro de exposiciones más moderno de Buenos Aires: Costa Salguero.

El lugar ideal para un evento en el que usted y su producto no pueden dejar de estar.

La exposición inaugura el 23 de mayo de 1995. Pero ya estamos reservando espacios. Llame al 811-7878 y tenga el suyo.

López Rossi/Nesca

SUPER NES/MEGA

WINTER OLYMPIC GAMES LILLEHAMMER 94

WINTER OLYMPIC GAMES / U. S. GOLD			
Deporte		1 ó 2 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

En 1994 se realizó la 17ª edición de los Juegos Olímpicos de Invierno, evento que probablemente pasó desapercibido en gran parte de Latinoamérica. Pero si sos un ilustre dueño de un Mega Drive o de un Super NES, te vas a encontrar

LAS DIEZ MODA

	DOWNHILL (DESCENSO EN ESQUI)	SUPER G	GIANT SLALOM (SLALOM GIGANTE)
	El tema es deslizarse cuesta abajo por la nieve, tratando de llegar al final del recorrido en el menor tiempo posible y sin derribar ningún obstáculo.	Prueba casi idéntica a Downhill, pero con trayecto menor y mayor velocidad.	Esta modalidad es bastante parecida a las dos anteriores, pero el vencedor es decidido después de dos pruebas.
	entrenamiento 0:09:00 00	entrenamiento 0:13:16 00	entrenamiento 0:22:24 01
	A veces, se puede pasar por el medio de los obstáculos. ¡Aguante!	*No toques los árboles, si los tocás quedás descalificado.*	*Quedate siempre con un ojo en el cronómetro en el tope de la pantalla.*
EN EL MEGA	**A** - comenzar prueba **B** - aumentar velocidad	**A** - comenzar prueba **B** - aumentar velocidad	**A** - comenzar prueba **B** - aumentar velocidad
EN EL SNES	**A, B, X o Y** - comenzar prueba/aumentar velocidad **L o R** - saltar	**A, B, X o Y** - comenzar prueba/aumentar velocidad **L ó R** - saltar	**A, B, X ó Y** - comenzar prueba/aumentar velocidad **L ó R** - saltar

con una preciosa presentación de la Softwarehouse U.S. Gold: Winter Olympic Games - Lillehammer 94, un juegazo de deportes. Son diez modalidades, con ocho opciones de idiomas para que juegues. ¡Ya, empezando por eso, está joya! Los deportes de invierno en este game están muy bien simulados. El único problema son las reglas totalmente desconocidas para la muchachada que nunca vio estos deportes ni de lejos. Pero dale un vistazo y probá un buen game de deportes, ¿te va?

ESTE GAME TIENE TRES NIVELES DE DIFICULTAD. DEL MAS FACIL AL MAS DIFICIL: CLUB, NATIONAL Y OLYMPIC.

LIDADES

ESTAN TODAS EN ESTE CUADRO, CON LOS NOMBRES EN INGLES Y EN CASTELLANO ENTRE PARENTESIS, ¿OK?

SLALOM	BOBSLEIGH	LUGE (TOBOGAN)	FREESTYLE MOGULS
De las pruebas de esquí, este Slalom es la que tiene menor distancia. Al revés de los obstáculos, tenés que rodear las banderitas. Vence el mejor de dos partidas.	Vos controlás un trineo comandado por dos atletas que deben completar la prueba en el menor tiempo posible.	¿Alguna vez bajaste con un trineo por una calle empinada? En esta modalidad, estás sentado encima de un "trineo" que corre muy velóz sobre la nieve y también tenés que terminar el trayecto en el menor tiempo posible.	Un corto trayecto donde vos tenés que hacer maniobras difíciles en los esquíes para vencer en el menor tiempo.
entrenamiento 0:23:40 00	0:23:84 089.06 kp	0:09:08 049.19 kp	entrenamiento 0:04:62
Las banderitas pueden tanto ayudar como estorbar. Depende del momento. ¡Mucho ojo!	*Está atento al mapa del trayecto para saber tu ubicación.*	*Cuidado para no darte vuelta en las curvas inclinadas y ser descalificado.*	*Para ganar más velocidad: mantené el cursor en el marcador amarillo, apretando ← y → rápidamente.*
A - comenzar prueba **B** - aumentar velocidad	**A y B** - aumentar velocidad ← - mover trineo hacia la izquierda → - mover trineo hacia la derecha	**A y B** - aumentar velocidad ← - mover trineo hacia la izquierda → - mover trineo hacia la derecha	← **+ A o** → **+ A** - hacer maniobras simples ← **+ B o** → **+ B** - hacer maniobra doble
A, B, X o Y - comenzar prueba/aumentar velocidad **L o R** - saltar	**X e Y** - aumentar velocidad ← - mover trineo hacia la izquierda → - mover trineo hacia la derecha	**X e Y** - aumentar velocidad ← - mover trineo hacia la izquierda → - mover trineo hacia la derecha	**A** - saltar con piernas abiertas **B** - vuelta completa en lo alto **X** - dar rodillazo en lo alto **Y** - girar

CONTINUA

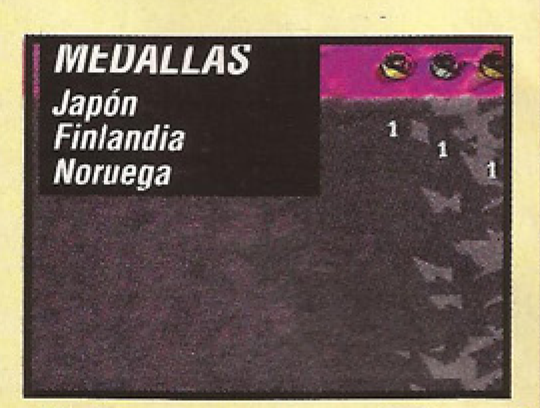
ATENCION: EN LA VERSION PARA MEGA DRIVE LA JUGABILIDAD QUEDO MEJOR.

OTRA OPCION BIEN COPADA DEL JUEGO ES LA "TRAINING SESSION", DONDE PODES PRACTICAR Y TOMARLE LAS MAÑAS A TODAS LAS MODALIDADES.

	SKI JUMPING (SALTO DE ESQUI)	BIATHLON (BIATLON)	SHORT TRACK SPEED SKATING (PISTA CORTA)
	En esta modalidad no cuenta solamente la distancia del salto sino también la postura del atleta.	Una mezcla de carrera con tiro al blanco. Vos corrés un poco y tenés que acertarle a una secuencia de blancos, y así varias veces hasta el final. Gana quien hace el menor tiempo y le acierta a todos los blancos.	Es una prueba incluída recientemente en los Juegos Olímpicos. Una carrera de patinaje sobre hielo en un trayecto oval. Vence quien llega primero.
		entrenamiento	
	Para ganar velocidad en la bajada de la rampa, mantené el cursor en el centro del marcador.	*Para correr más rápido, mantené el cursor en el marcador amarillo, presionando ← y → rápidamente.*	*No sobrepases cuatro veces el margen izquierdo del trayecto, si no serás descalificado.*
EN EL MEGA	**A** - comenzar prueba/tomar impulso al final de la rampa/mejorar la postura **← o ↑** - equilibrar atleta **↑ o ↓** - mover cursor	**A, B o C** - disparar rifle **A y B alternadamente** - para alcanzar la llegada	**A y B repetidamente** - aumentar velocidad **←** - mover atleta hacia la izquierda **→** - mover atleta hacia la derecha
EN EL SNES	**A, B, X o Y** - comenzar prueba/tomar impulso al fin de la rampa/mejorar postura **← o ↑** - equilibrar atleta **↑ o ↓** - mover cursor	**Y y A o ← o →** rápidamente - correr **A, B, X o Y** - disparar rifle	**X e Y rápidamente** - aumentar velocidad **←** - mover atleta hacia la izquierda **→** - mover atleta hacia la derecha

MODOS DE JUEGO

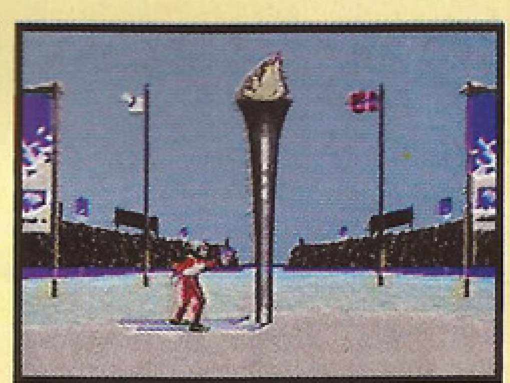
Hay dos opciones de torneos para que disputes lindos campeonatos, solo o con la muchachada.



El tema es conquistar el mayor número de medallas de oro, plata y bronce.

FULL OLYMPICS
(OLIMPIADA COMPLETA)

En esta opción, tenés que disputar las diez modalidades del game.



En Full Olympics, disfrutá de las ceremonias de apertura y de cierre.

MINI OLYMPICS
(MINI OLIMPIADAS)

Aquí, podés elegir cuántas modalidades querés disputar. Pueden jugar hasta cuatro personas, como en la Olimpíada Completa.



Elegí la cantidad de modalidades en esta pantalla.

Battletoads - Double Dragon / Tradewest
Acción | 8 Mega | 1 ó 2 jugadores
GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/AÇAO GAMES



¡Sí, es verdad! Ahora los musculosos sapos Rash, Zitz y Pimple y los destructores hermanos Lee están juntos en tu Super NES para derrotar a los enemigos. ¡Con tanto peleador junto, los villanos no tienen ninguna chance! La softwarehouse Tradewest presentó este game de 8 Mega pocos meses después de una versión igual para Nintendo. Si la acción en ese juego era bestial, ¿qué decir ahora con los gráficos mejorados y el sonido alucinante? ¡Tenés que ponerlo en tu consola para creerlo!

Pelear sin Parar

El esquema del juego es simple: seis fases de lucha pura, donde la regla es "meta golpe sin parar". Los villanos Abobo, Blag, Roper, Robo-Manus, Shadow Boss y Dark Queen (¡eso mismo: todos los jefazos de Battletoads y Double Dragon juntos!) vienen a destruir la Tierra con su espacionave, y vos tenés que pararlos. Podés hacerlo solo o en pareja, teniendo a tu compañero de joystick como enemigo (opción 2 players) o aliado (2 players B). Pero, tené cuidado para no ser derrotado: el juego tiene solamente tres Continues y, si metés la pata, volvés al comienzo.



Movete siempre. ¡Cuando la mano se pega en el suelo, saltale encima para destruirla!

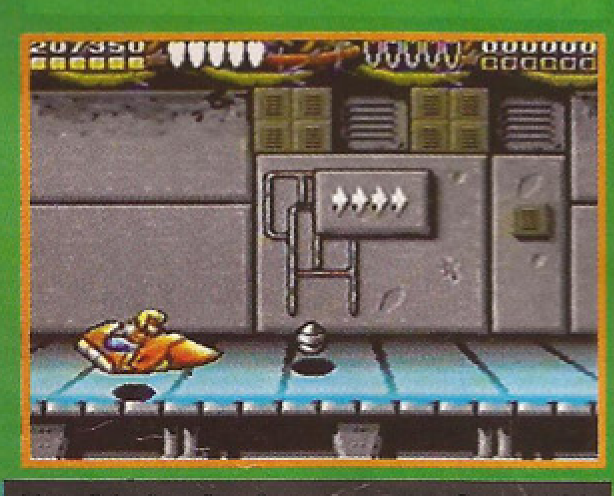


Reventá a Abobo con voladoras. Cuando quede de rodillas, terminalo con el B.



Agachate cuando el Roper tire y reventalo con voladoras.

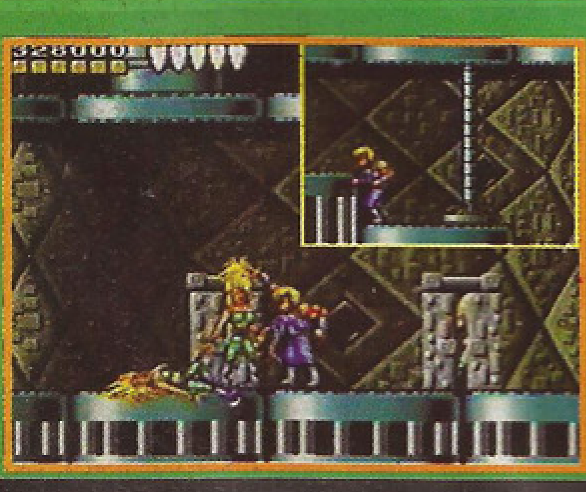
Tus golpes no alcanzarán a los tipos de las ventanas. Tomá la dinamita que te lanzaron y tiráselas de vuelta.



Tomá todos los huevos y ganá una vida extra. Da patadas hacia atrás (B) y reventá a los tipos de adelante con () + B.



Pegate a Blag y no ahorres puñetazos. Dejá al tipo tonto de tanto recibir. ¡Terminá el trabajo con un golpe mortal!



Estas mujeres son rápidas e intentarán cercarte. ¡Ojo! El martillo en el techo es traicionero. Pasá a mil por hora para que no te dejen chato como un idiota.



Apretá B para soltar la cuerda. En el 2º descenso, cuidado con las sierras. Reventá a los enemigos con un tifón (Direccional hacia el lado de la pared + B).



¡Esta nave es peligrosísima! Un solo misil certero y fuiste. Reventala con misiles: mantené presionado el B y mové la mira de los cañones con el Direccional.

ITEMS

HUEVITOS - Rompelos y encontrá algún ítem o ganá puntos.

3 CUADRADOS - Recarga toda la energía.

"1 UP" - Vida extra.

MONEDITA - Invencibilidad.

COMANDOS

A - Saltar/acelerar navecita/saltar en el jet ski.

B - Dar puñetazo, patada (en jet ski o colgado) y tiros en la nave.

B mantenido presionado - Aparece la mira y suelta misil.

Y - Hacer andar la navecita.

➔➔ + B - Dar golpe fatal (cuando el enemigo está en el suelo)/ voladora (cuando el enemigo está de pie)/ empujar el jet ski del adversario.

A+B - Dar voladora normal.

↑ - esquivar cuando estás colgado.

➔➔ - Correr.

JUGA CON BILLY O JIMMY: LOS SAPOS TIENEN BRAZOS MUY CORTOS Y NO DAN TANTOS GOLPES COMO LOS HERMANOS LEE.

YOSHI'S SAFARI / Nintendo	
Tiro	1 ó 2 jugadores




GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



Yoshi, el dinosaurio consentido de Mario, reapareció. Pero esta vez él es la estrella del juego. Yoshi's Safari es un game de tiro bien divertido, que está apareciendo en los comercios especializados. Perfecto para reventar todo con la bazuca Super Scope.

¡ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Fácil y Divertido

El tema es el siguiente: vos te subís en el lomo de Yoshi y salís dando tiros en doce fases diferentes, pero todas con los típicos gráficos de colores suaves de los jueguitos de Mario Bros. Cada fase tiene jefes, subjefes e ítems especiales. Para acertarle a los adversarios, necesitás apuntar la bazuca hacia la pantalla de la TV manteniendo el ojo en la mira. A cada jefe que detonás, ganás un lindo diamante. Si te gustan los games con la bazuca, Yoshi's Safari es diversión garantizada. ¡Probalo!



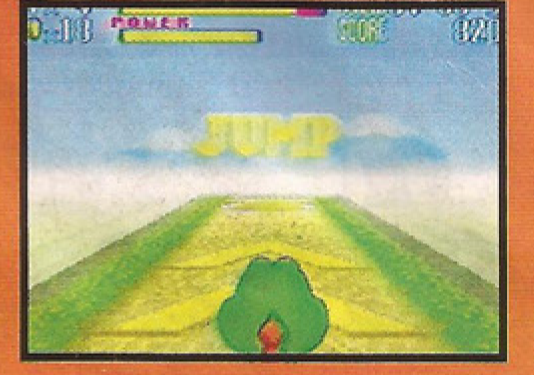
En todas las fases aparecen bifurcaciones: tirá a la puerta para abrir el camino deseado. Los de la derecha son más fáciles.



Para reventar a este jefe, tirale a la bola que está en la espalda del bicho.



Tené mucho cuidado para no acertarle a la nuca de Yoshi, porque perdés energía y municiones como en la guerra.



Cuando aparezcan agujeros en el camino, saltá sobre las flechas para reunir más impulso.



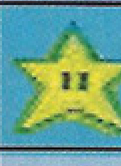
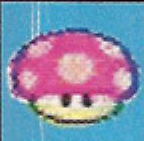
Mandale plomo a este sapote y principalmente a la criaturita que sale de la caja.



Tirale al reloj para conseguirlo y tirá de nuevo para usarlo.

ITEMS

Para conseguir los ítems, tirá en los puntos de interrogación flotantes.

	Duplica tu marcador de munición (POWER)
	Invencibilidad temporaria
	Vale una vida extra
	Recarga tu energía
	Aumenta tu tiempo para completar la fase

COMANDOS

Se puede jugar Yoshi's Safari de dos maneras: sólo con el Super Scope o con la Super Scope más un joystick. En este último caso, son necesarias dos personas: una tira y la otra comanda el Yoshi.

START de la pistola	Tirar
TURBO	Dar tiros continuos
CURSOR o A del joystick	Saltar
Direccional	Mover el Yoshi

THE DUEL TEST DRIVER 2

Auto personalizado - ¿Qué te parece pilotear un auto preparado exclusivamente para vos, con todo arreglado a tu gusto? Sólo tenés que comenzar el juego de nuevo, elegir el auto y comenzar la carrera. Antes de la largada, apretá L y R en el joystick 2 hasta que aparezca la pantalla de personalización del auto (Costumized Car). Ahí configurá tu auto: cambio, aceleración, adherencia, potencia y aerodinámica. Vos también podrás saltar por encima de los autos en un embotellamiento: basta apretar el botón A en alta velocidad.

POCKY & ROCKY

Selección de fases - si tus Continues se terminaron, podrás comenzar el juego en la fase que quieras usando este truco: apretá X e Y cuando estés en la pantalla de selección de personajes. De ahí apretá el botón A cuatro veces, B cuatro veces, A+B cuatro veces y, al final, Start. Elegí la fase en la pantalla y apretá Start para comenzar a jugar.

SUPER BOMBERMAN

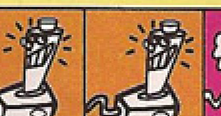
MicroBomberman - Este password muy loco te permitirá jugar con un pequeño Bomberman - ¡pero de veras chiquito! Colocá 5656 al comienzo del juego y vas a ver cómo el tamaño, realmente no es lo más importante. ¡Estos enanitos revientan todo!

Prueba de sonido - Para oír los sonidos del game, primero conectá un accesorio Multipad en tu Super NES. Insertá un joystick en la quinta entrada de tu Multipad y conectá el Game Pad.
En el joystick 5, apretá R y conseguirás la prueba de sonido.

ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES



PINK GOES TO HOLLYWOOD / TecMagik
Acción | 8 Mega | 1 jugador



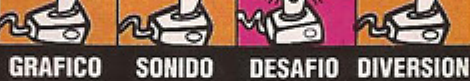



GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

El game del felino más malandrín de los dibujitos animados llegó también para tu Super NES. Pero no trae muchas sorpresas. Los escenarios y las fases son los mismos de la versión para Mega Drive, que ACTION GAMES ya te mostró en un número anterior. Los gráficos y sonido están mejores, pero el buen humor sinvergüenza de la Pantera sufrió un bajón en esta versión para dar lugar a un poco más de dificultad para terminar las fases. Es un buen game para esas tardes aburridas en que querés un juego nuevo y simpático.

Invandiendo Hollywood

La historia ya la conocés. Nuestra amiga decide dar un paseo por Hollywood y va entrando en los escenarios de filmación sin pedir permiso. Vos elegís la fase que querés conocer en un escenario principal. Las fases no tienen jefes y su único objetivo es que las recorras hasta encontrar la salida, acumular ítems y reventar a los enemigos que aparezcan, con el bombeador de flit.

En el Viejo Oeste

Si elegís las botas en el escenario principal vas a la fase del Viejo Oeste.



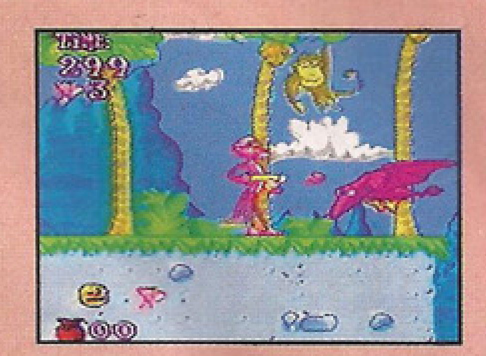
Andá por los tejados, entrá y salí de puertas y ventanas hasta llegar a la mina.



Subí a los carritos de mina y bajá de ellos en el momento justo. El truco es llegar hasta las vaquitas en el cielo.

Selva africana

Para una pantera liera, esta fase no es nada difícil...



Librate de estos bichos prehistóricos con tu poderoso bombeador de flit.



Cualquier puerta te lleva a las plataformas de arriba o de abajo de donde vos estás.

LOS ITEMS ESTAN SIEMPRE EN CAJAS CON LA INSCRIPCION TOLL. NO LAS PIERDAS DE VISTA.

Bosque

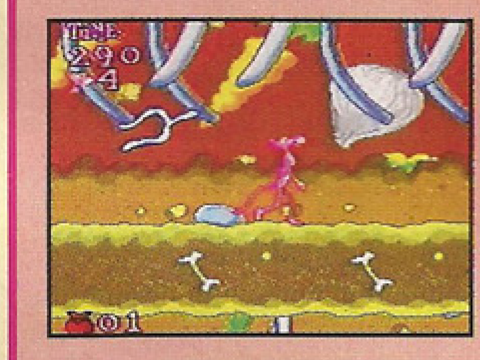
Subí por los árboles y tené cuidado con las ardillas y otros bichos que impiden tu pasaje. Antes de llegar al final de la fase. vas a enfrentar a muchos arqueros.



La Pantera se manda una de Robin Hood para encarar esta fase. ¡Mirá qué sombrerito!

Pollito asado

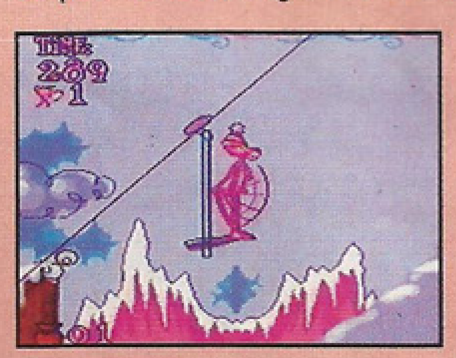
Este plato nada apetitoso lo encontrás en la fase de la heladera.



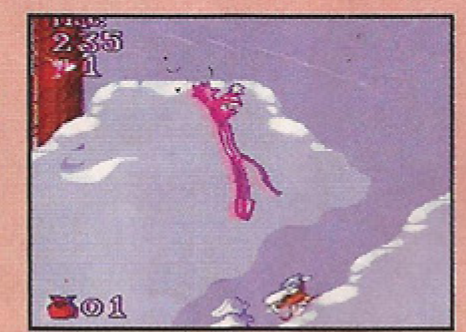
Cuidado con los huesitos y restos de alimentos que te atacan en el estómago del ave.

Estación de esquí

Nuestra visitante inoportuna entró en una fase muy fría que se desarrolla en una estación de esquí. Por eso, el gorrito de lana es adecuado.



Subí en el telesférico sólo disfrutando del paisaje y balanceando el rabito.



Esquivá a los esquiadores y andá bajando por la nieve. ¡Brrr... qué frío!



No te acerques a estos muñecos de nieve. Tiran agua para congelarte.

Noche en el tejado

La Pantera va a gozar de una noche bajo las estrellas con su galerita. ¡Qué parranda!



Este gatito no está solamente dando un sueñito. En un momento va a atacarte.



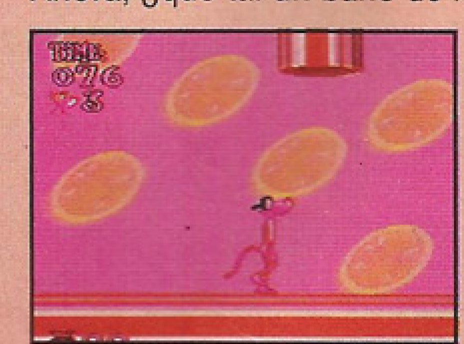
Saltar desde una hamaca es divertido. Esta te lleva a las alturas.



Si ya tenés el ítem escalera, usalo para andar por las nubes.

Matando la sed

¿Te acordás de la fase de la heladera? Ahora, ¿qué tal un baño de limonada?



Destruí las rodajas de limón y escapá de estos caños. Te llevarían al comienzo de la fase.



Enfrentá a estas medusas malditas. Y claro, siempre con el bombeador de flit.

COMANDOS

B - Salto
Y - Usar el bombeador de flit
X - Tomar/usar los ítems.

LOS SOMBRERITOS ESPARCIDOS POR LA FASE DAN ENERGIA

SUPER NES

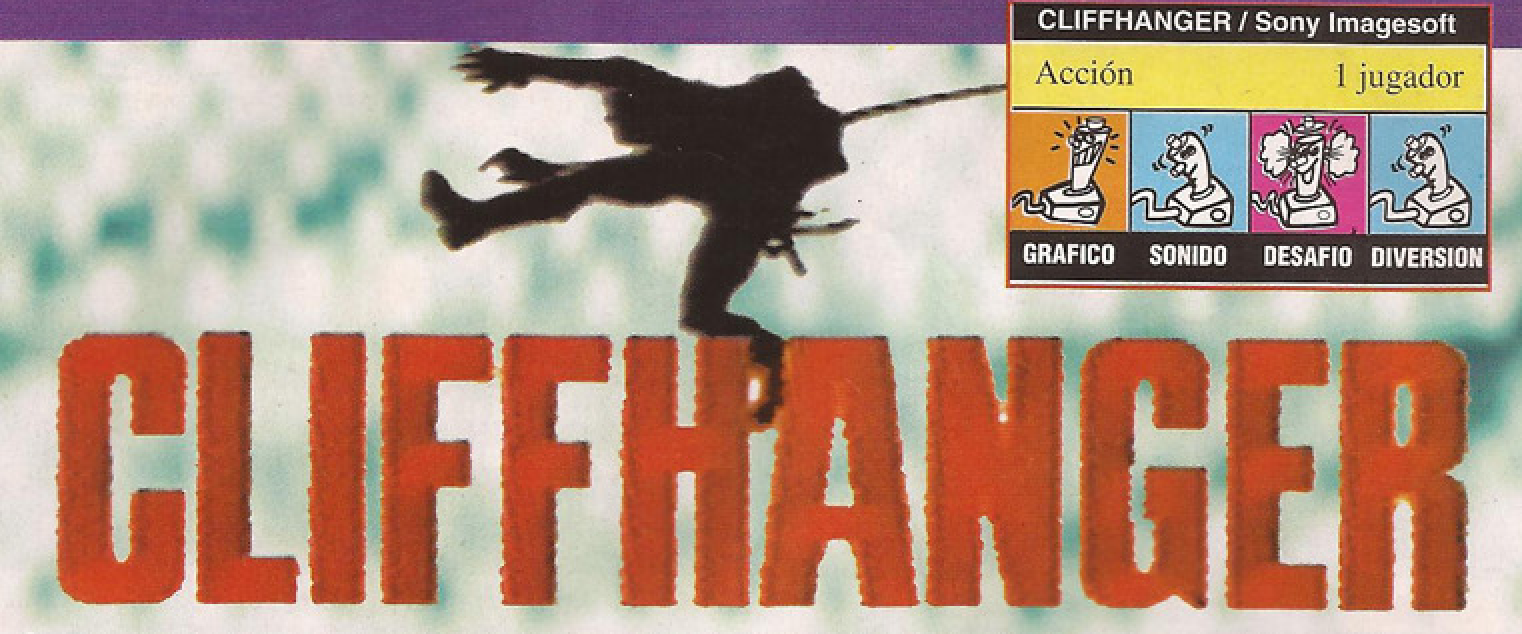


Ilustración electrónica: Tadeu C. Pereira/Ação Games

CLIFFHANGER

Cliffhanger es una presentación de acción de Sony Imagesoft, basada en el film del mismo nombre, y que salvó el prestigio de la carrera de actor de Silvester Stallone. Como juego, Cliffhanger sigue moldes ya superados: scroll horizontal, con los enemigos que aparecen de los ángulos de la pantalla todo el tiempo, sin variación de estrategias y perspectivas. Pero si le tenés paciencia a estos detalles, el desafío vale la pena.

PODES JUGAR CON 3, 5 ó 7 VIDAS Y CIEN MIL PUNTOS DAN UNA VIDA EXTRA



Cuando el jefe Heldon trate de golpearte, aprovechá para atacarlo.

Detrás del Dinero

Vos comandás al héroe Gabe, un agente que tiene la misión de rescatar una valija llena de dinero en el pico de una montaña, teniendo que enfrentar criminales que también están detrás de este "bocadito". Vos reventás a los competidores y enfrentás desafíos variados: precipicios, paredones, cavernas, avalanchas y cascadas. Los jefes no son la gran cosa y casi no hay ítems para juntar. Los gráficos resultan apenas buenos y la musiquita es siempre la misma y bien tontita. Pero, para los menos exigentes, el desafío es de los buenos.



Para escapar de las avalanchas, aprendé de memoria la posición de las rocas y troncos para saltar en el momento justo.



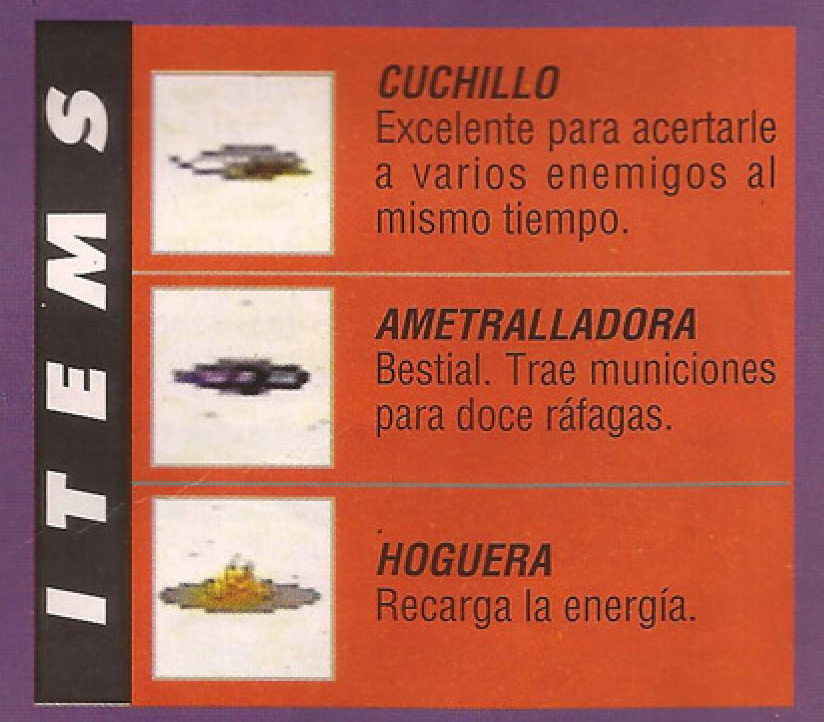
Cuando entres en esta caverna, tené cuidado con las estalactitas, murciélagos y agujeros.



Acorralá a los bandidos contra los rincones de la pantalla y da cuchilladas sin parar.



En las cascadas, saltá en el tronco al oír el sonido de la madera cayendo al agua.





Para conseguir saltar los abismos, corré para tomar impulso.



Tratá siempre de enfrentar a los jefazos con armas o pistolas. En el mano a mano corrés peligro.

COMANDOS

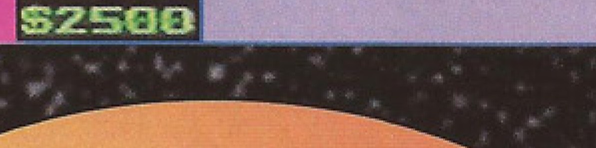
A	Saltar
B	Patear
X	Defenderse/Tirar cuchillo
Y	Dar puñetazo/Tomar objeto
L o R	Dar golpe especial
→ → + Y	Carrera con puñetazo
→ → + A + B	Supervoladora
↑	Escalar despacio
↑ + Y	Escalar rápido



Sunsoft continúa aprovechando éxitos de la Warner para el Super NES. Primero vino el Correcaminos, que casi destronó a Sonic de su lugar de los más veloces del videogame. Ahora, el Pato Lucas completa la dosis de acción y humor en un juego con gráficos copados, buen sonido y diversión de aquéllas. Si ya jugaste con el Correcaminos, éste te va a resultar fácil. Pero atención: el desafío es fuera de serie. ¡Por eso, tomá aliento para no quedar knock-out!

ITEMS

 $50	**JETPACK FUEL** - Combustible del cohete que hace volar al Pato Lucas.
 $1000	**CONTINUE GEM** - Reuniendo 5 de estas piedras, ganás un Continue.
$?	**POTE** - Recarga toda la energía.
$2500	**VIDA EXTRA**



EN CUANTO EL PATO RECIBE UN GOLPE, SALE GRITANDO MAMA

DAFFY DUCK
THE MARVIN MISSIONS

ILUSTRACION ELECTRONICA: TADEU C. PEREIRA / AÇÃO GAMES

Cinco planetas

Tu misión es salvar cinco planetas (Magma, Aquarion-4, Zeus-3, Amazonius y Marte) de las manos del molesto Marvin, el jefazo final. El game es sólo para un jugador y tiene dos niveles de dificultad. Comenzás con cinco vidas y un Continue. Para tu misión, disponés de un escudo de protección, una pistola y $1.500 para comprar otras armas e ítems. Comenzá con combustible para el cohetito del Pato y bombas de pato loco (Nutty Attack). Son indispensables para enfrentar a los jefazos de las fases. Quedate siempre con un ojo en el marcador de energía y en tus Continues, que pueden precisar "recarga".

ARMAS

Pueden ser recogidas como ítems o compradas al comienzo de cada fase.

 $400	**FREEZE GUN** - Congela al enemigo, pero no destruye.	 $350	**BOMB GUN** Pistola de bombitas. Muy fuerte, pero tiene alcance limitado.
 $300	**ELECTRICITY GUN** Rayo eléctrico, para alcanzar al enemigo de cerca.	 $400	**ANTI-MATTER GUN** Una de las armas más fuertes, con tiro poderoso y fácil control.
$300	**THREE-WAY GUN** Da tiros triples. Excelente para liquidar a enemigos que se arrastran.	 $800	**NUTTY ATTACK** Bomba del pato loco. Al reventar, hace que Lucas vuele como loco por toda la pantalla.

FASE 1 MAGMA

Después de la primera plataforma, andá hacia la izquierda y tomá el tanque. En la segunda etapa no se pueden saltar algunas lagunas de lava: esperá hasta que aparezca una plataforma.

FASE 2 AQUARION-4

Comprá mucho combustible para enfrentar esta fase.

La serpiente de dos cabezas que aparece en la primera etapa, también es el jefazo del final. En la etapa acuática, subite a las burbujas.

FASE 3 ZEUS-3

En este planeta de hielo, el gran villano es el Dr. Q.I.Alto. Hay varios lugares resbaladizos y columnas de láser por todas partes.

No pierdas tiempo tratando de destruir los cañones violetas: ningún arma los alcanza.

FASE 4 AMAZONIUS

En esta fase, el Pato es encogido y tiene que enfrentar los insectos hambrientos.

Caen arañas del techo, y los escarabajitos negros, después que golpearon contra el piso, no mueren con nada.

FASE 5 MARTE

Vas a necesitar muchas bombas de pato loco y combustible. No te caigas de las plataformas porque esta fase no tiene piso.

Después de ponerte en la fila con la banda de la Warner, subí con el cohete a la plataforma de la izquierda y tomá un Continue, vida extra y arma.



Buitres verdes. Aparecen en todo el juego. Hay que ser mañoso para destruirlos: tirales sin parar y protegete con el escudo.



En este lugar estrecho, agachate y tirá hacia el lado opuesto del que te empuja el brinco. Conseguí más combustible.



Caé derecho al fondo de este pasaje y atravesá una pared falsa a la derecha para conseguir 1 Continue y 1 vida extra.



Jefazo - Seguí esta secuencia para reventarlo: tirá en la cabina por abajo y, cuando venga el brazo ...



...andá hacia el frente de la nave y da 2 saltos para tirar en la cabina. Saltá de vuelta hacia abajo de la cabina y repetí todo.



Sólo una de las serpientes suelta fuego. Después que aparezcan tres veces, tirales a la cabeza.



Tirá sin parar en el engranaje. Si las paredes se llegan a cerrar sobre vos, perdés energía. Seguí tirándole en la mayor.



¡Suflé de pato! ¡En el ascensor, tirá hacia arriba, si no vas a quedar achatado por las plataformas que bajan!



¡Acertale al tipo de arriba y usá bombas de pato loco para reventar a esos tipos verdecitos!

COMANDOS

configurable, damos los comandos del Type 1

A	
Nutty At-	tack (bom- ba del pato loco)
B	Salta
B mantenido presionado	Cohetito (controlado con Direccional)
X	Escudo
Y	Tiro



¡El villano es fácil! Quedate bajo la columna y tirá hacia arriba sin parar. Saltá por encima cuando dé un vuelo rasante.



Si le das a este buitre amarillo, se convierte en un robot y sale saltando por la pantalla. Esquivá sus mazazos y tirale.



Con estos subjefes, hay que distribuir golpes con justicia: ¡reventá primero a uno antes de enfrentar al otro!



Para derrotar al Dr. Q.I. Alto, tirá del centro y saltá para evitar sus tiros. Dale en el medio. Sólo el tiro normal funciona.

SIEMPRE QUE HAGAS PAUSE, APARECERA UN MINIMAPA INDICANDO EN QUE PUNTO DEL JUEGO ESTAS



Reina de las Hormigas - Para destruir a este subjefe, tirá y pasá por encima de él cuando ataca.



Esta mosca sólo se queda en lugares estratégicos para derribarte. Saltá y tirá antes de intentar pasar hacia el otro lado.



Esquivá las bolas de fuego de la mosca dragón y tirale en el aire al saltar.



Si te quedás parado, te agarra la araña. Destruí los huevitos antes de que toquen el suelo y se conviertan en arañas.



¡Este gigante es re-fácil! Andá hacia el lado opuesto de donde esté y tirale. Cuando venga a atacarte, cambiá de lado.



Reventá a este robot tirándole hasta que suelte la rueda. Si comienza a volar, continuá tirándole y esquivá las bombas.



Ahora Marvin viene con su perro. Tirale y saltá por encima de sus balas antes de que se vuelvan demasiado altas.



Para tomar el pote de energía, dispará hacia abajo, y en lo alto da un salto, que él te impulsará hacia más arriba.



Tirale al monstruo peludo y, cuando te ataque, cambiá de plataforma.



MARVIN: Tomá distancia y destruí los misiles. Cuando se acerque, cambiá de lado. Usá bombas pato loco.

ACTRAISER 2 / Enix

Acción/aventura	8 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Actraiser 2

ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Actraiser fue uno de los primeros juegos que apareció para Super NES. La mezcla de RPG con acción lo convirtió en un clásico. Mucha gente todavía suspira al recordar la calidad gráfica y sonora del juego. La continuación del juego no decepciona. Siguiendo un estilo de acción-aventura, Actraiser 2 tiene gráficos copados, sonido maravilloso y muchos movimientos nuevos. Un Game re-bueno para quien está aburrido de jugar solamente "Street" y juegos de pura pelea por el estilo.

La venganza de Tanzra

Trece demonios ligados a Tanzra decidieron organizarse para dominar el mundo. Consiguieron hasta resuscitar al propio Tanzra. Vos jugás de dios, como en el primer Actraiser, y tenés la misión de impedir que los guerreros de Tanzra cumplan su objetivo. No será fácil, pero algunos nuevos movimientos te ayudarán en la batalla. El salto doble es lo más: el mismo da derecho a una buena planeada en el aire.

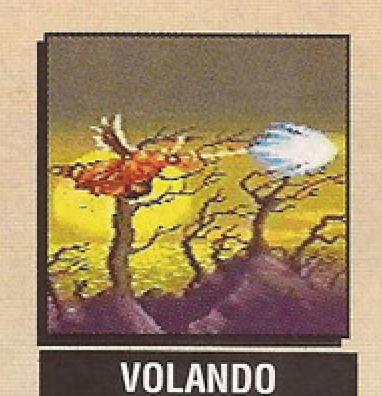
El mayor de tus poderes está en las magias. Son siete en total. Una más loca que la otra. A pesar de no producir un gran destrozo en la pantalla, las magias funcionan. ¡Y cómo! Pájaro de fuego, bola de fuego, rayos y otras hacen buenos estragos. Usalas en el momento indicado. Sobre todo, para acabar con los jefes más aburridos.

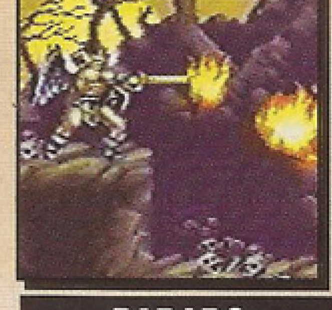
Actraiser 2 es un juego difícil y fascinante. Si tenés paciencia de jugarlo hasta tomarle la mano, es hermoso.

Caso contrario, la frustración será enorme. Consejo de amigo, no desistas. Este es uno de aquellos juegos inolvidables. Al final, mezcla magia con acción y tiene unos gráficos alucinantes. Diversión garantizada para quien se copa con juegos inteligentes...

POR ADENTRO DE LAS MAGIAS

Tenés siete magias para destruir enemigos tétricos y diabólicos. Para accionarlas, cargá su poder con X o Y y mirá lo que pasa. Mirá cómo hacerlas y el efecto que producen. Cada magia corresponde a un movimiento, ¿OK?


VOLANDO


PARADO



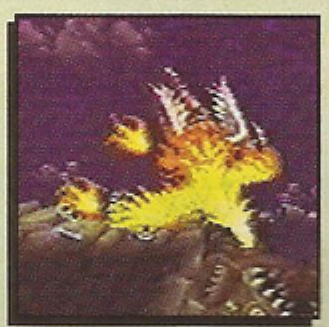
APRETANDO ↓


PLANEANDO



COLOCANDO ↑


SALTANDO


CON EL SALTO MORTAL (VOLA Y APRETA ↓ +Y)

PASSWORDS

Para anotar passwords como éste, basta apretar el botón de tiro en el mapa.



ITEMS



	VIDA EXTRA
	DOS PUNTOS DE ENERGIA
	CINCO PUNTOS DE ENERGIA
	DIEZ PUNTOS DE ENERGIA
	UN PUNTO DE MAGIA
	TRES PUNTOS DE MAGIA
	PUNTOS

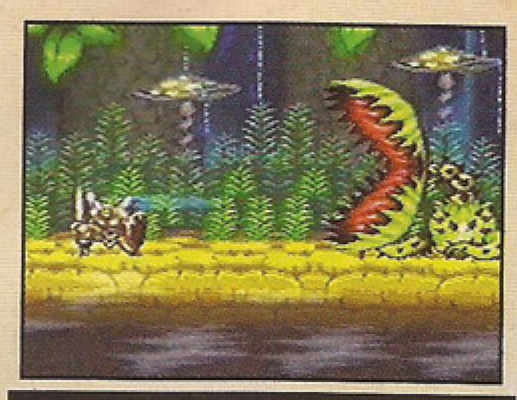
EL MUNDO EN PELIGRO

Este mapa representa las siete fases que tenés que pasar para enfrentar a Tanzra. Elegí una y mandate.



FASE 1 INDUSTEN

Una extraña nube causa problemas. Esperá hongos gigantes, bichos re-feos y otras criaturas simpáticas en esta fase.



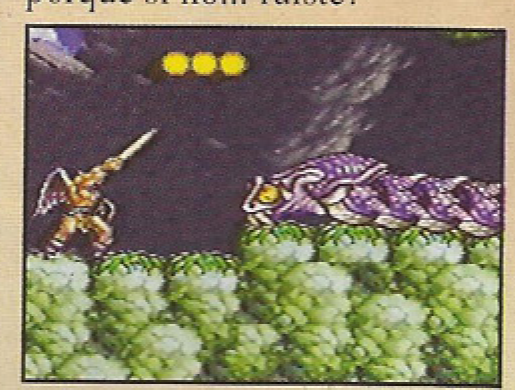
El sub-jefe es una planta carnívora. Defendete de sus tiros con el escudo, saltá y hacé un salto mortal, después que ella se retuerza de dolor.



La nube crece. Si toca el costado de la pantalla, fuiste, hermano. Usá la magia de las bolitas (hacia arriba) y reventá al jefe.

FASE 2 BENEFIC

Al norte de la isla, esta fase está llena de agua. Reventá a los demonios que se esconden en el agua. La correntada es fuerte y traicionera. ¡Cuidado porque si no... fuiste!



Subjefe: ¿Una oruga con tetitas? Sería cómico, pero difícil. Usá de nuevo la magia de las bolas de fuego.



El jefe es una babosa. Quedate en la plataforma del medio con el escudo hacia arriba. Atacalo y esquivate apenas de los rayos.

FASE 3 TORTOISE ISLAND

¡Cualquier semejanza con Atlantis no es coincidencia! Tortoise fue sumergida por las aguas del océano. Un crustáceo muy loco reina en el lugar.



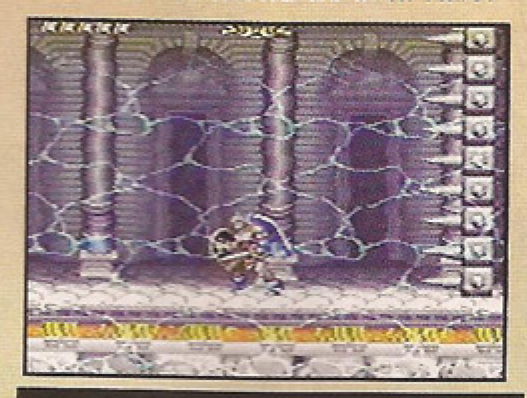
Pez canalla. Cuando golpeás, corre. Golpeá bien de cerca porque si no fuiste. ¡¡¡Cuidado con los erizos!!!



El jefe es gigantesco. Saltá y descendé con la espada en su ojo. ¡Cuidado que no te congele!.

FASE 4 ALTHERIA

Era una vez una reina envidiosa que creía que sus tierras eran pequeñas. Y terminó perdiéndolo todo. Un castillo submarino con enemigos re-molestos es el menú de esta fase.



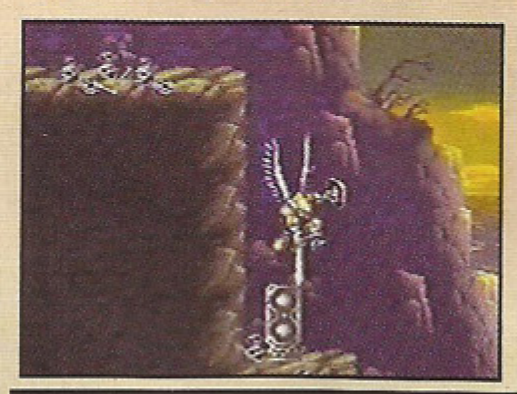
Anda rápido para no ser prensado por la pared de hierro. Atravesá al punk y preparate para el jefe.



¡Mira ese tipo ahí! Acertale al medio de la estatua. Esquivá las calaveras pálidas y el punk tétrico. Da un re-trabajo...

FASE 5 MODERO

El desierto está lleno de misterios. Mucha gente murió de hambre aquí. Los esqueletos lo confirman. ¡Ellos quieren venganza! Usá tu habilidad para no transformarte en un montón de huesos.

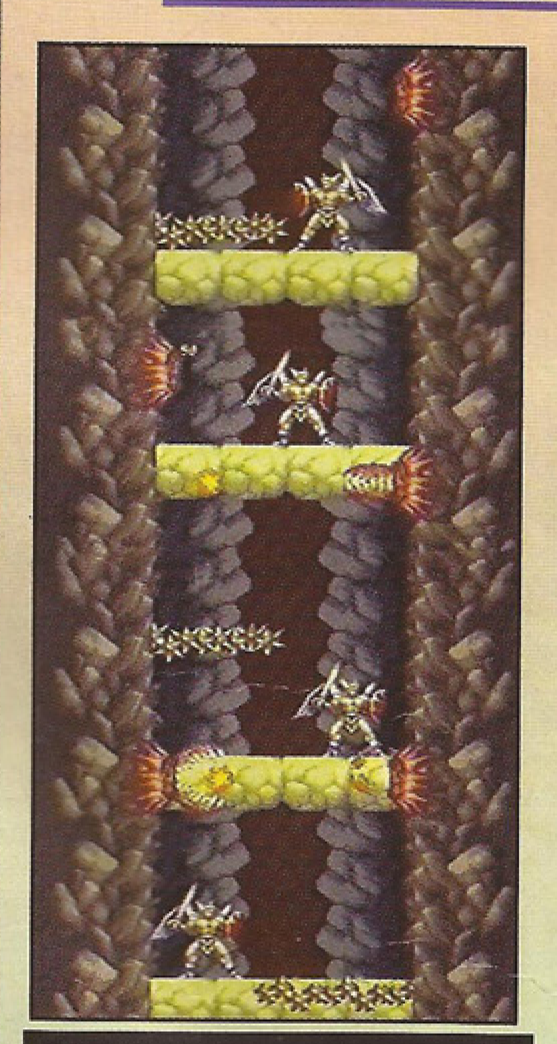


¡Mirá que vidita copada!. Y allá abajo, 3 puntos de magia. Es el mejor lugar para rellenar tu barra de magia.



Subjefe. ¡Qué buitre molesto! Usá la magia. Después de destruirlo, no caigas de una. Agarrá un ítem que te da derecho a 10 puntos de energía.

DESCENSO HACIA EL JEFE



Este descenso está bueno. Vas reventando a los tipitos. Esquivá las espinas, ¿entendido?



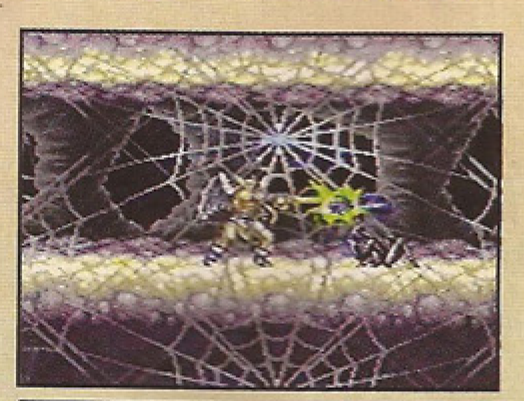
Es el jefe. Dale espadazos, esquivá o destruí los ojos que caen y acabá con los bichos que van apareciendo del lado derecho.



Para acabar con él, el truco es saltar de plataforma en plataforma. ¡Destruí todo lo que tengas enfrente!

FASE 6 DEMON'S CAVE

¿Quién le teme a las cavernas oscuras repletas de sorpresas? Gluttony vive en una. Justo aquí, para más datos. ¡No recomendable para quienes sufren de claustrofobia!



¿Ves estas telas gigantes? ¡Preparate! Los enemigos en la caverna son más grandes aún.



Usá la magia en este jefe monstruoso. Quedate a la izquierda esperando. ¡De ahí, dale duro!

LA SEPTIMA Y ULTIMA FASE ES EL DEATH FIELD, DONDE ENCONTRARAS AL TEMIDO TANZRA. ¡¡¡BUENA SUERTE, GUERRERO!!!



FATAL FURY 2 / Takara			
Lucha	12 Mega	1 ó 2 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

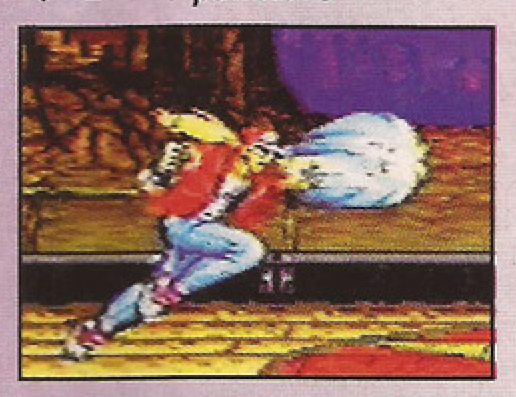
Los fanáticos de los juegos de lucha llenos de magias pueden comenzar a festejar. Fatal Fury 2, para Super NES, está más bien infernal! El game, de la softwarehouse Takara, mantiene en alto la calidad de esta serie, que ya tiene varias versiones para Neo Geo, Mega, CD y Super NES. Sin contar con la versión pirata para Nintendo. Los gráficos se volvieron alucinantes y la jugabilidad es buena. Los 12 Mega del game garantizan diversión. Si todavía no te sabés de memoria los comandos de Joe, Billy y los hermanos Andy y Terry Bogard, preparate para esto. Entran cuatro nuevos luchadores, cada uno con su serie de comandos y muchas ganas de molerse a golpes. En el modo Champion Battle te enfrentarás a cuatro jefazos. No pueden ser controlados, pero solamente vas a poder seguir adelante si conocés bien sus mañas!

Los mejores golpes de

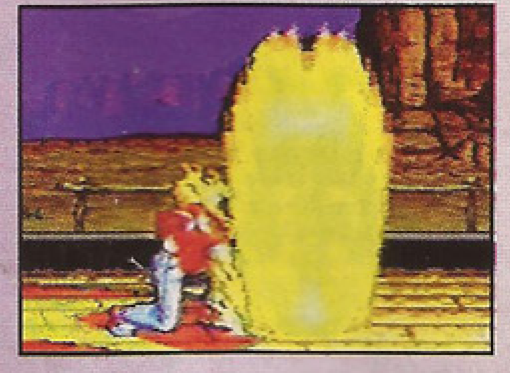
TERRY BOGARD



Fuego en el suelo (magia) - ↓ ↘ → + puñetazo



Puñetazo de fuego - ↓ ↙ ← + puñetazo



Golpe mortal (magia) - ↓ ↙ ← ↙ → y X + B

ATENCION: TODOS LOS GOLPES MORTALES SOLAMENTE FUNCIONAN CUANDO EL MARCADOR DE ENERGIA ESTA HACIENDO GUIÑOS

ANDY BOGARD



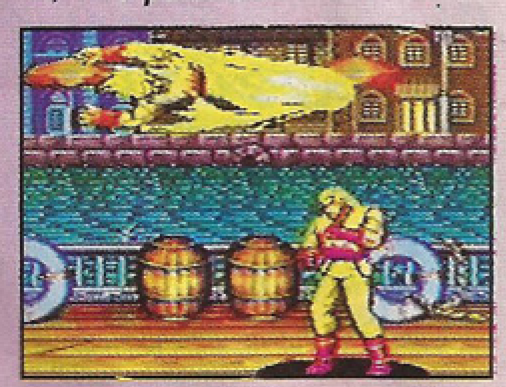
Bola de fuego - ↓ ↙ ← + puñetazo



Guillotina (giro de brazos) - ↓ ↘ → + puñetazo



Codazo corriendo - ← ↙ ↓ ↘ → + puñetazo

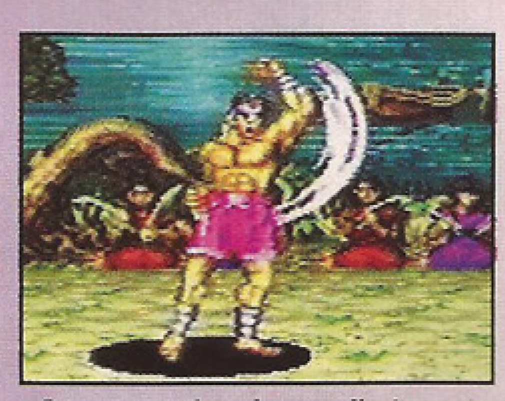


Golpe mortal (voladora de fuego) - ↓ 2s ↘ →, y B + A

JOE HIGASHI



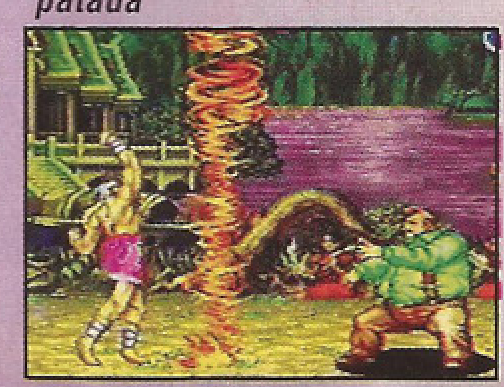
Tifón - ↓ ↘ → + puñetazo



Secuencia de puñetazos - Apretá puñetazo rápidamente



Tiger Kick - ↓ ↘ → ↗ + patada

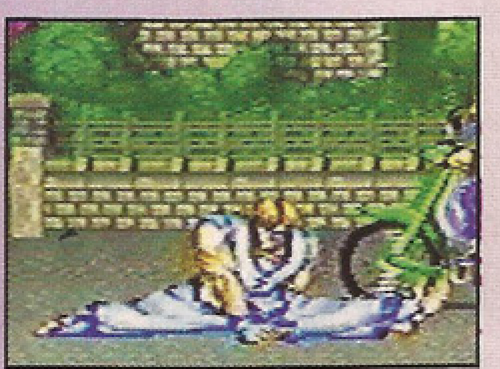


Golpe mortal (Supertifón) - → ← ↙ ↓ ↘ → y X + B

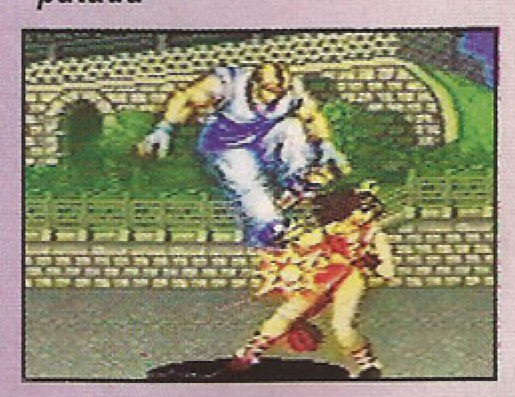
KIM KAPHWAN



Cuchillo - ↓ 2s, ↑ + puñetazo



Tijera abierta - ↓ ↙ ← + patada



Secuencia de patadas en la cara - Saltá, ↓ + patada



Golpe mortal (patadas y puñetazos) - ↓ ↙ ← ↙ → y A + B

EN CHAMPION BATTLE, ENFRENTAS A TODOS LOS LUCHADORES ANTES DE COMBATIR CONTRA LOS JEFAZOS

BILLY KANE

Cuidado para que no te revienten los engranajes de atrás. Para detonar a este jefazo, meté golpes y magias sin parar!



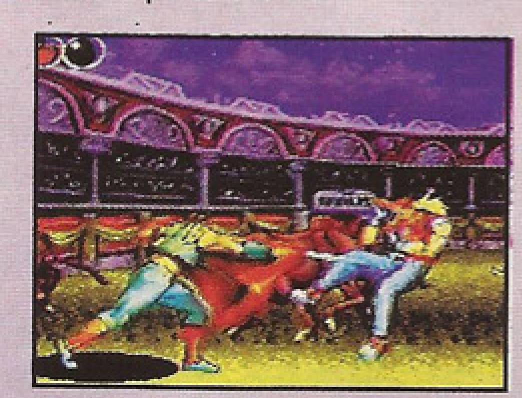
AXL HAWK

¡Cuidado! Podés ser electrocutado si tocás las cuerdas de atrás. Quedate lejos del jefazo y usá magia.



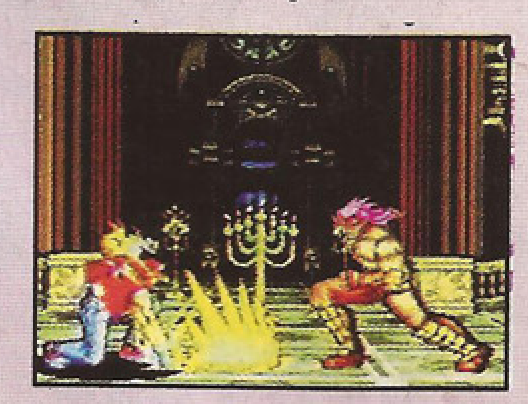
LAURENCE BLOOD

Este villano tiene una espada detrás de su capa. ¡Cuidado! Los toros también pueden cornearte. ¡Está atento!



WOLFGANG KRAUSER

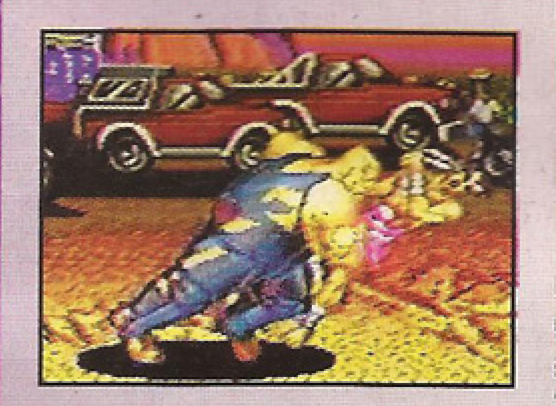
Tiene magias fuertes. Vas a tener que usar toda tu creatividad para reventarlo. Movete mucho por la pantalla y usá magia.



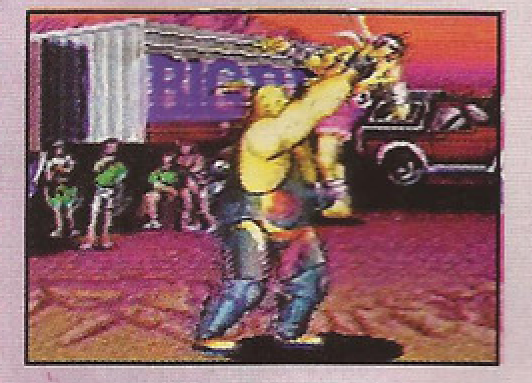
cada uno

Las flechas direccionales valen con tu luchador a la izquierda del adversario.

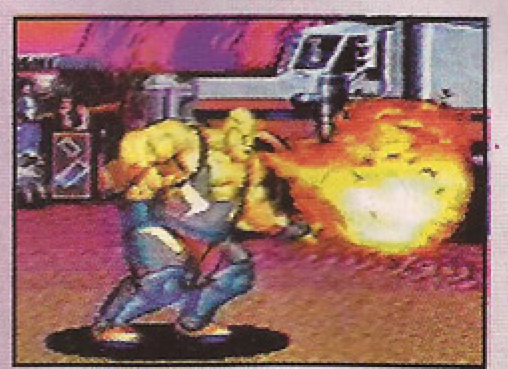
BIG BEAR



Hombrazo - ↙ 2s, → + puñetazo



Estrangular - Cerca del enemigo, da una patada fuerte.

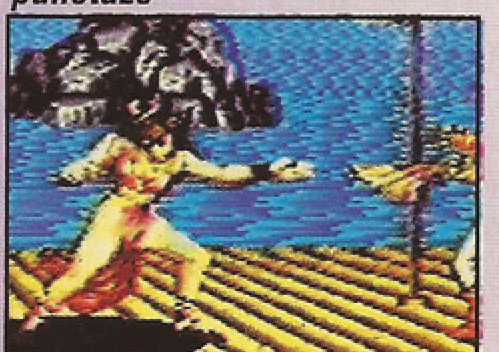


Golpe mortal (aliento de fuego) - → ↘ ↓ ↙ ← → y X + B

MAI SHIRANUI



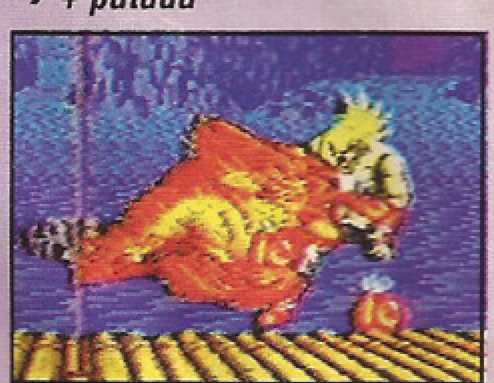
Abanico de fuego - ↓ ↙ ← + puñetazo



Abanico volador - ↓ ↘ → + puñetazo



Salto con codazo - ← ↙ ↓ ↘ → + patada

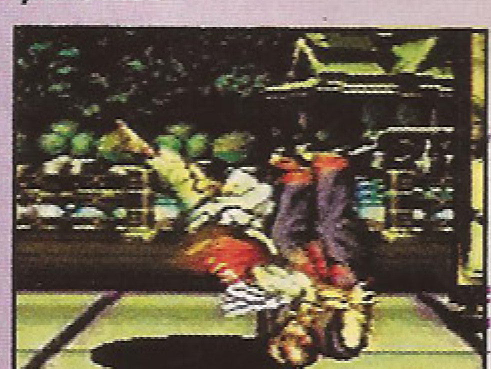


Golpe mortal (codazo de fuego) - → ← ↙ ↓ ↘ → y B + X

JUBEI YAMADA



Disco (magia) - ← 2s → + puñetazo

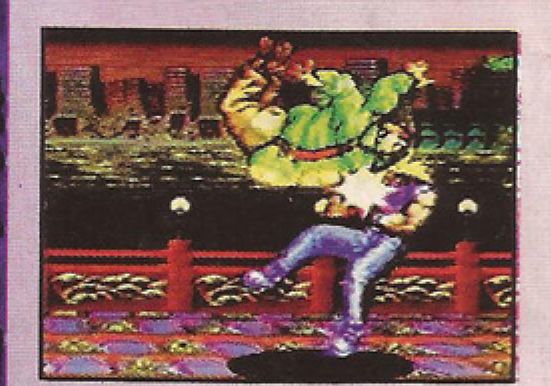


Cohete - Cerca del enemigo: ↓ 2s ↑ + puñetazo



Golpe Mortal (cohete con fuego en el suelo) - cerca del enemigo, ↙ 2s, ↓ ↘ y B + X

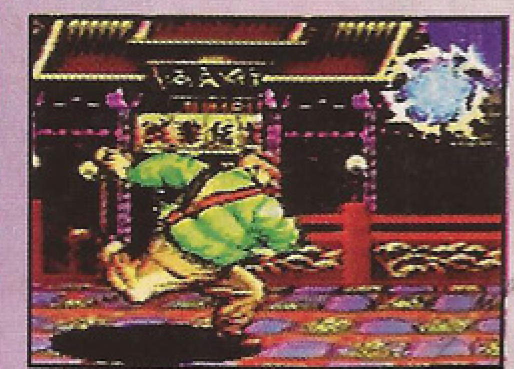
CHENG SINZAN



Barrigazo - ↓ 2s ↑ + puñetazo



Convertirse en bola - ← 2s → + patada



Golpe mortal (bolita eléctrica) - ↙ 2s ↓ ↘ y B + Y

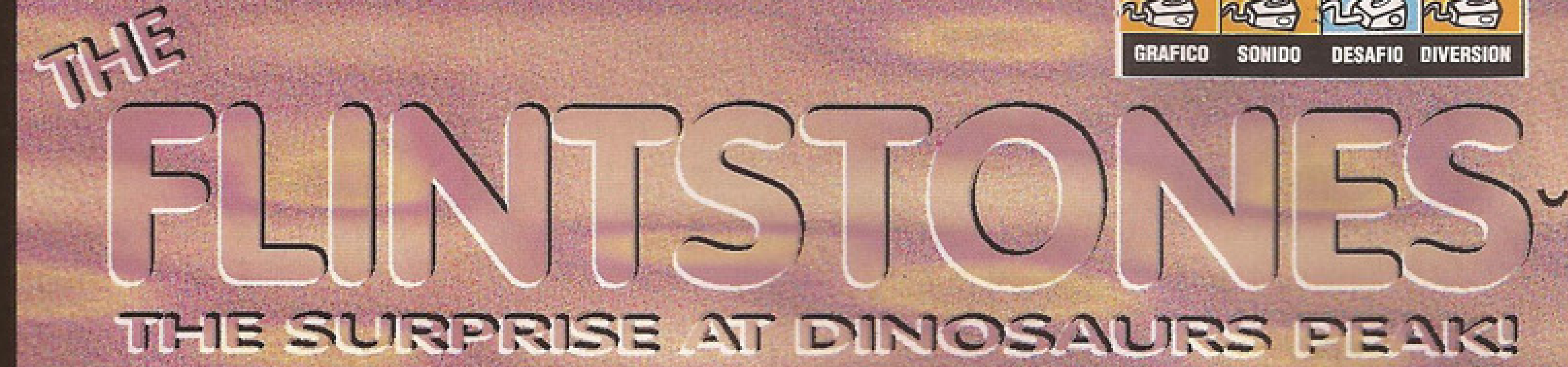
TENES 45 SEGUNDOS PARA REVENTAR LAS COLUMNAS EN LAS FASES DE BONUS

COMANDOS

Y	Puñetazo débil	L	Ataque fuerte
X	Puñetazo fuerte	R	Cambia el lugar del luchador en la pantalla (más hacia el fondo o cerca)
B	Patada débil		
A	Patada fuerte	←, ←	Apretá rápidamente para huir del enemigo







Vos ya pudiste saborear un aperitivo del juego en el número 24 de ACTION GAMES y ahora vas a enterarte de más detalles sobre la aventura de Fred y Barney (o sea Pedro y Pablo) que tratan de salvar a Piedrita y Bam-Bam. Los diablitos decidieron darse un paseo sin pedir permiso a sus papás. Pero terminaron metiéndose en grandes aprietos. Van a parar a los alrededores de un volcán. Y solamente cierto dinosaurio-dragón puede contener la lava que está bloqueando el camino de retorno de los pequeños. Llegar hasta ese bicharraco es el tema del game.

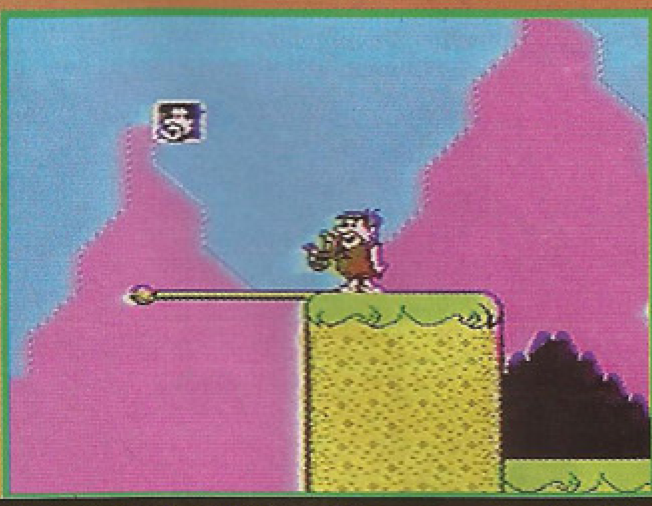
CON FRED O BARNEY

Explorando Bedrock en busca de los chicos, vos podés ir como Fred o Barney. El arma de Fred es una clava y él se las arregla bien en las etapas con plataformas. El enanito Barney revienta todo con su honda y escala las barras horizontales. A cada jefe que eliminás ganás un diamante y aparece un mapa con la ruta que tenés que seguir.

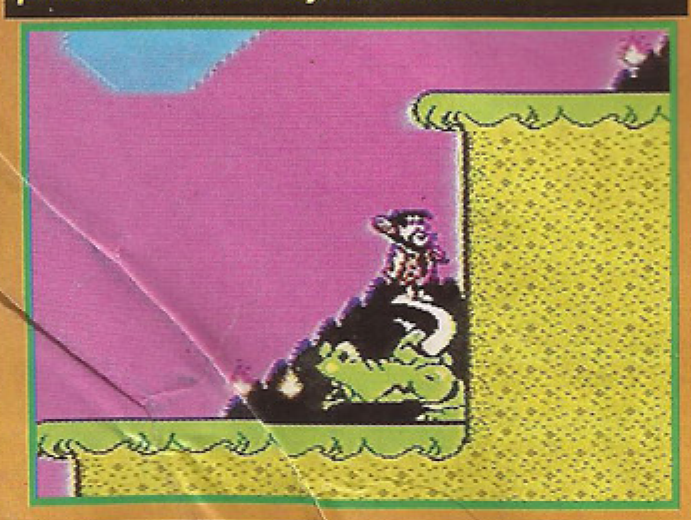
CIRCULANDO POR BEDROCK



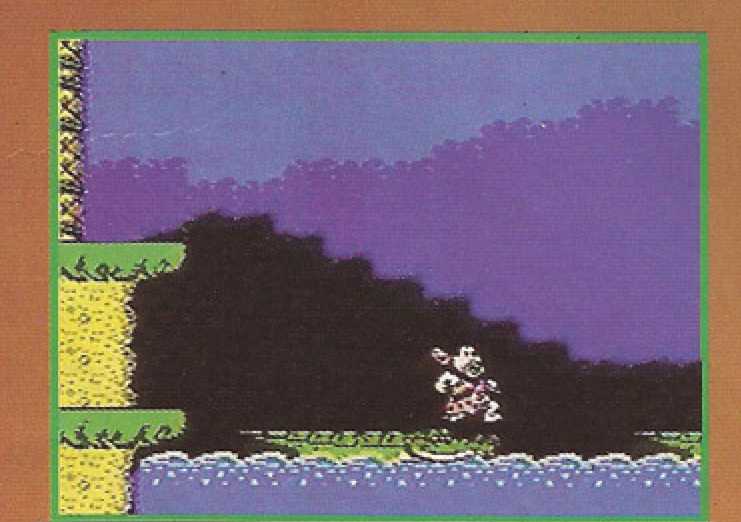
En Bedrock, no te olvides de golpear los barriles y las estrellitas.



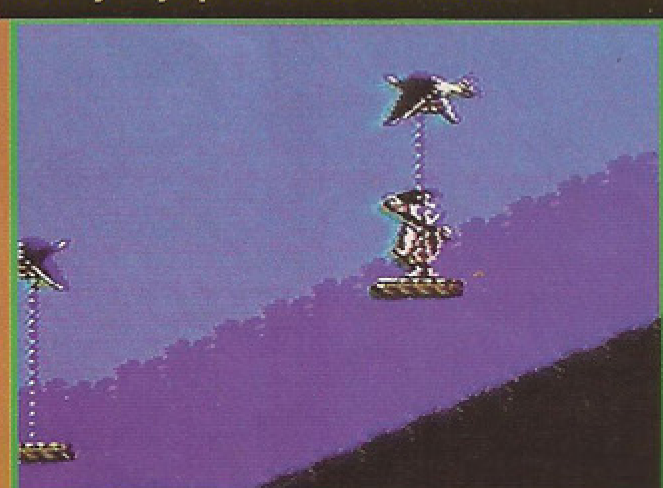
Conseguí esta vida en el ángulo izquierdo. Saltá, apretá A y dejalo presionado. Barney tendrá éxito.



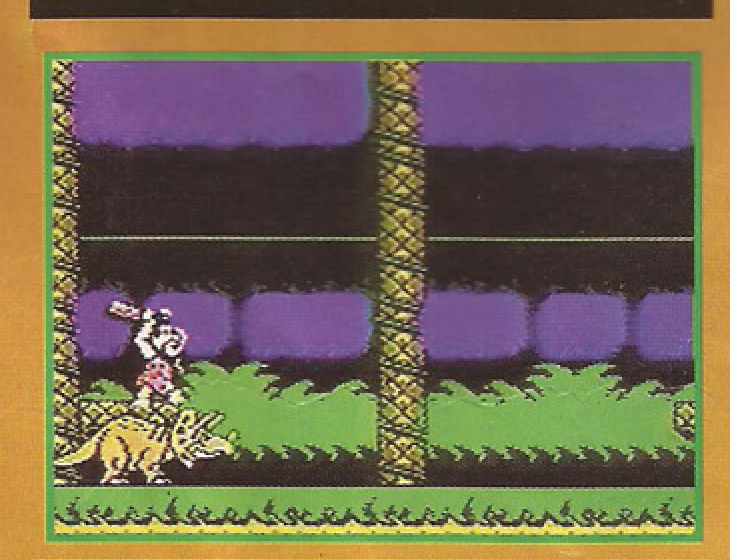
Este dragón suelta bolas de fuego. Esperá que las mismas paren y cuando baja la cabeza, subite en su cuerno.



Tomá impulso en este cocodrilo subibaja. Maña: para saltar más alto, saltá y dejá presionado el botón.

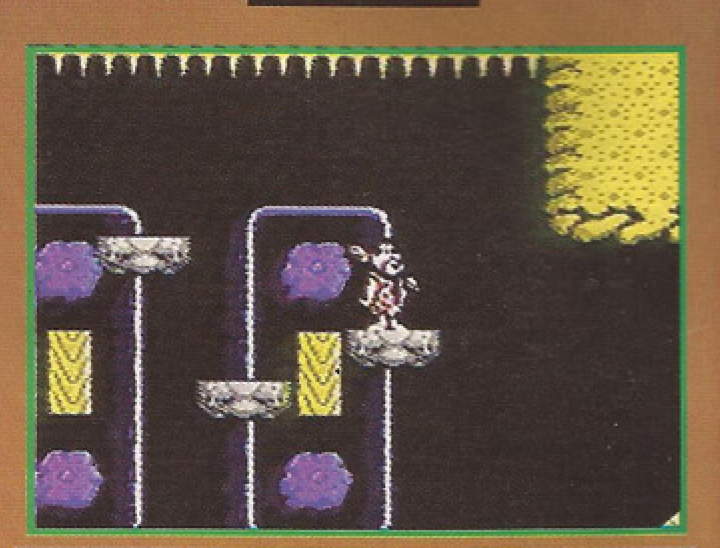


No te atrevas a saltar. Subite al águila.

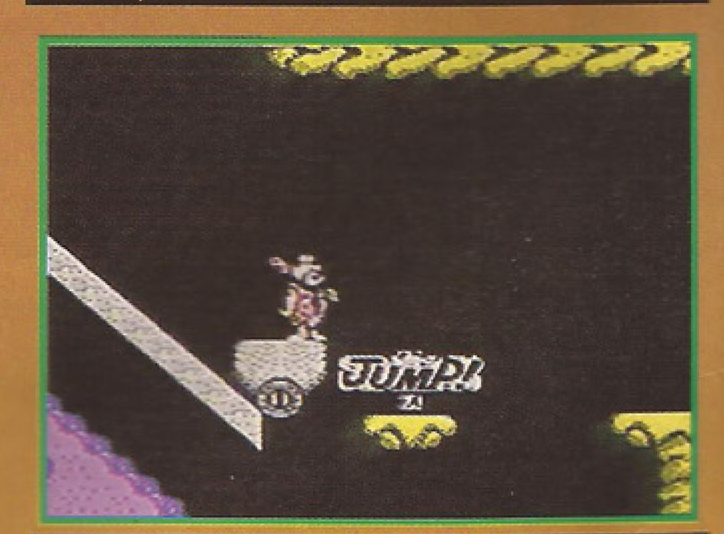


Un juego prehistórico sin un bicho de éstos no vale, ¿no? Esperalo en el ángulo y reventalo con tres golpes en el poder máximo.

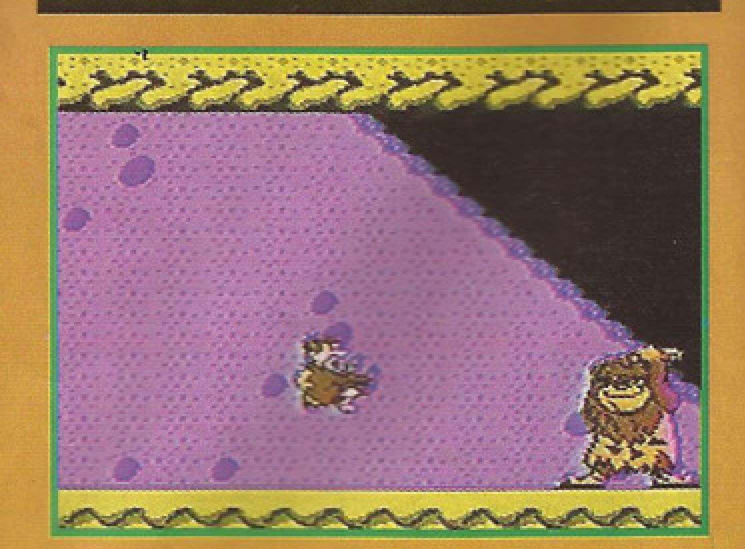
MINAS



Subí en las plataformas de las roldanas gigantes hasta llegar al carrito de la mina.



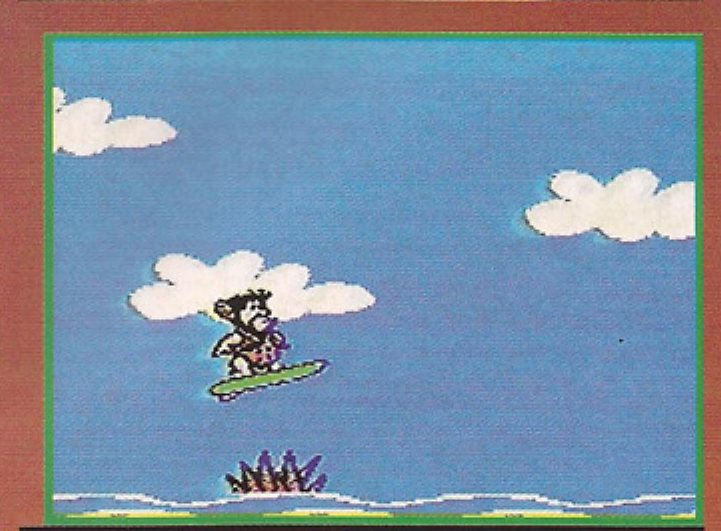
Usá el carrito para este trayecto. Pero saltá cuando veas el cartel Jump.



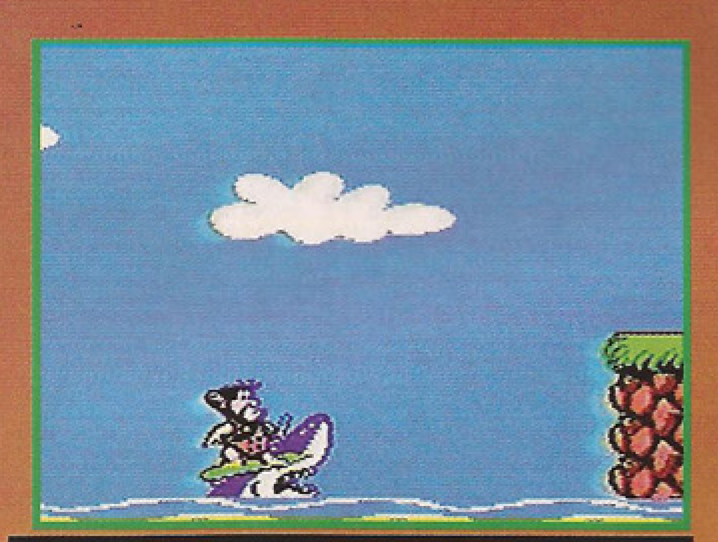
Jefe re-difícil. Tirale muchas piedras y esquivá las que él te tira a vos.

CUANDO TU PODER ESTA AL MAXIMO, LA PANTALLA TIEMBLA. DURANTE EL GAME SE VA A

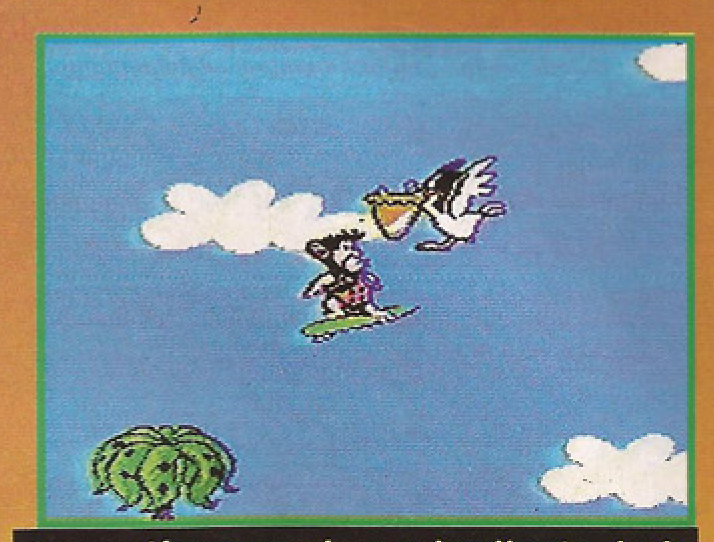
SUPERFLINTSTONES



Fase corta y divertida. Saltá las piedritas y acabá con los peces y caballos marinos.

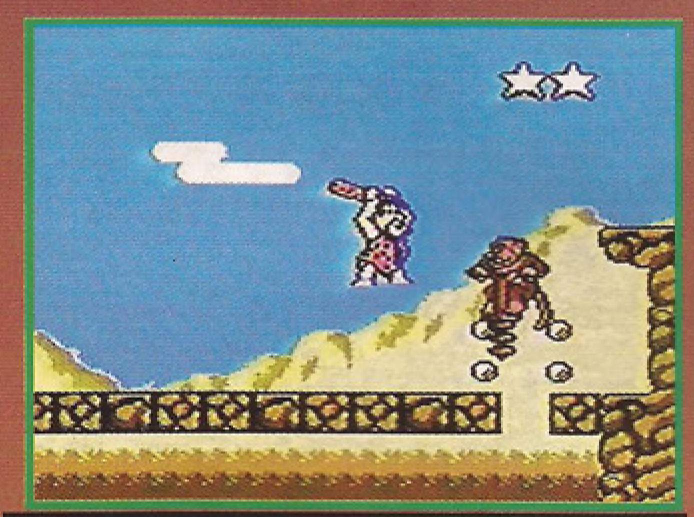


Los tiburones te sirven para avanzar en forma re-piola.

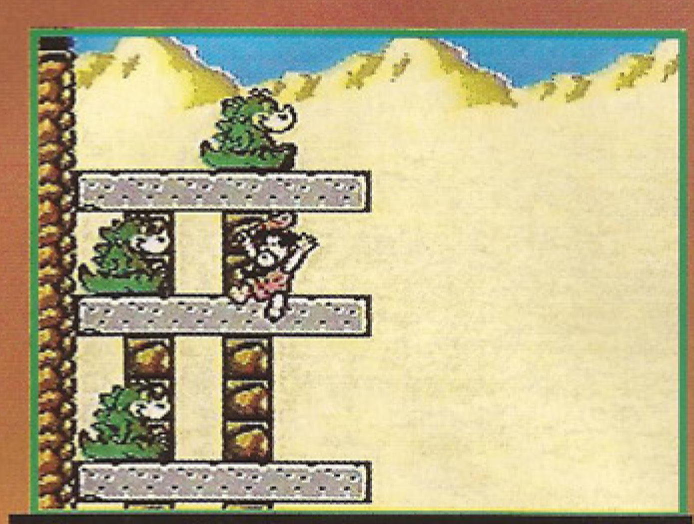


Los pelícanos quieren derribarte de la plancha. Cuidado.

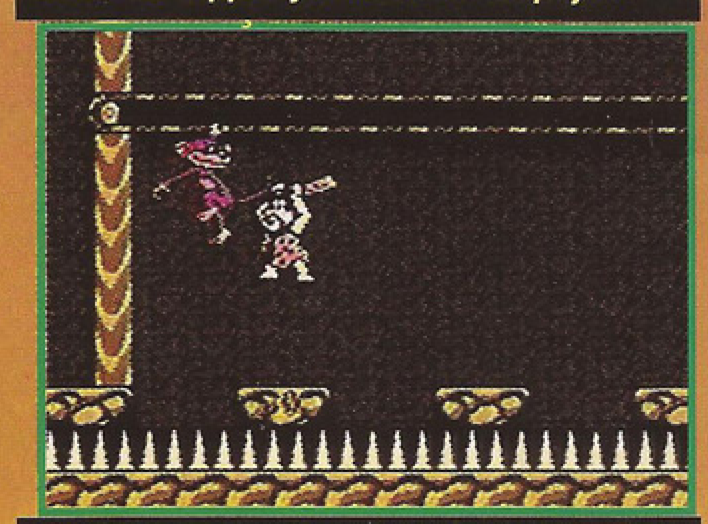
PURA PIEDRA



Fred está en su trabajo. Subite a las pilas de piedras y rompele la cabeza a los monos.



¡Es un zigzag bien copado! Estos dragones verdes van a convertirte en bolita de flipper y a darte un empujón.



Enfrentá a este jefe quedándote en la piedra de la izquierda y reventándolo a golpes.

FASE DE BONUS



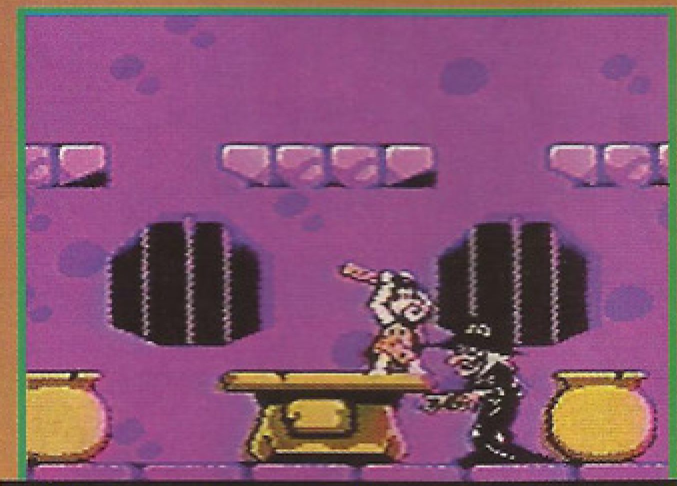
En de la pileta de la cocina, explorá todos los rinconcitos. Aparecerá una fase de bonus.

MAS ENEMIGOS

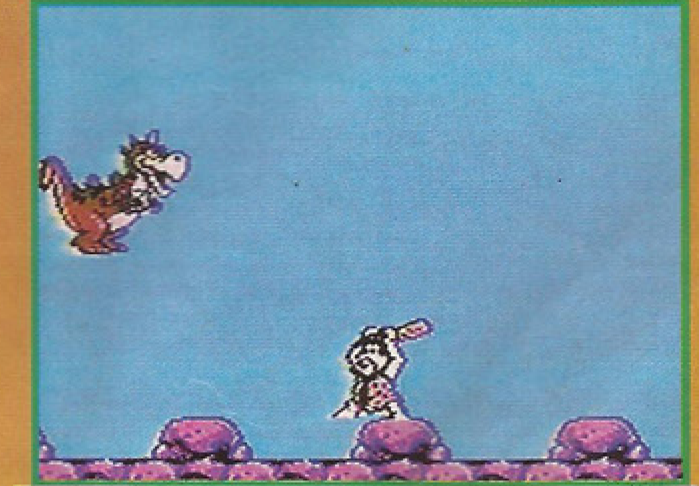
Está atento a lo que se viene. Antes de llegar al final de la aventura, fijate en los jefes que vas a tener que enfrentar.



ARAÑA - Suelta telas. Esquivalas y dale clavazos.



BRUJA - Entrá y salí de las puertas con A + ↑. Quedate en la mesa del medio y escapá de las magias.



DRAGON DE LA TORRE - Andá con Barney y Fred alternadamente. Al aparecer el jefe, quedate en el medio esperando que ataque.

ITEMS

Barril	Almacena ítems
Corazón grande	Aumenta un corazón en el marcador
Estrellas	Cuando las juntás llenan la palabra YABBA-DABBA-DOO
Hacha	Arma
Bola de boliche	Revienta a algunos jefes
Hamburguesa y patita	Reponen un poco la energía
Chantilly	Repone el poder de los ítems
Recargador	Vuelve más fuerte el arma
Manzana	Repone toda la energía

FINAL
DENTRO DEL VOLCAN

Esta es la parte más difícil del game. Vos vas a hacer un recorrido huyendo constantemente de una rueda de piedra; entrenate bastante. Tené mucho cuidado con las espinas y cambiá a Barney si estuvieran muy abajo. Sé rápido para cambiar de personaje y para destruir los obstáculos. Al final, aparece el jefazo, una mamá Dragón furiosa. Enfrentala y pedile que detenga la lava. Sólo así se salvarán los niños.

COMANDOS

A	Saltar
B	Atacar
B apretado	Cargar el poder del arma
↑ + B	Soltar ítem
Select	Cambiar personaje

DESARROLLAR UN PARTIDO DE HOCKEY Y OTRO DE BASQUETBOL. VENCE Y GANA UN PREMIO, ¿OK?



KING'S QUEST 5 / Konami			
RPG			1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

El famoso y multipremiado clásico game de PC surgió para Nintendo hace un tiempito. Pero nadie le dio la debida importancia. Era la época de Mega Man 5 y otros juegos copados. Y King's Quest 5 es un RPG, esa palabra medio maldita entre gamemaníacos. Si acostumbrás poner cara de asco delante de los Role Playing Games, vos te lo perdés. Pueden ser muy divertidos.

King's Quest 5 es una buena prueba de esto. Una traducción fiel del game original para PC, mezcla de desafío y diversión. La historia está buena. El Rey Graham sale de su casa para dar una vuelta en el bosque. Mientras tanto, un vendaval extraño barre el Castillo de Daventry y a todos los que estaban adentro.

El rey llega a su casa y, asustado, piensa que su enemigo mortal, Mordack, es el autor de la desaparición. Sus sospechas se ven confirmadas por Cedric, una lechuza que presenció la desaparición de Daventry. Con la ayuda de Cedric y Crispin, el mago del reino, Graham va en busca de su casa y también de su familia. Tu misión es encontrarlos y devolverlos a su lugar original, el tranquilo castillo de Daventry.

Tu objetivo no es de los más fáciles. En principio, vos comenzás el game con solamente un arma debilucha. Con el paso del tiempo, aparecen las armas más poderosas. Y son absolutamente necesarias. No da para vencer algunos enemigos sin armas especiales. Como en todo RPG, tu experiencia rinde una performance mejor. Esto incluye armas, inteligencia, destreza, etc.

Dejá tus prejuicios a un lado y lanzate en este King's Quest 5, uno de los mejores RPG que hayan aparecido para Nintendo. También,no es para menos. El game tiene la firma de Konami: una garantía de calidad.

TRUCOS REALES

Tenés que pasar por todos estos lugares, de Serenia al Castillo de Mordack (en tu "island").



SERENIA: EL COMIENZO DE TODO



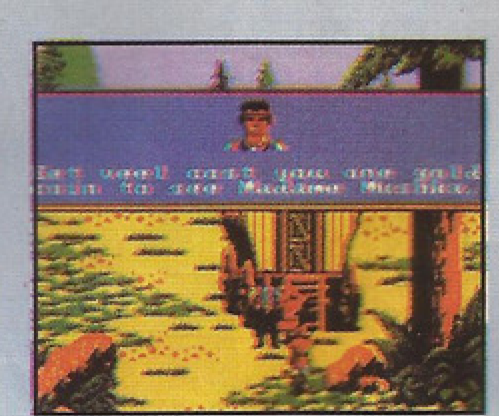
Después de salir de un negocio, mirá el piso. Vas a ver una moneda de plata guiñando, justo al lado de un barril. Tomala y da un vistazo en el barril. Agarrá el pescado muerto: te será útil más adelante.



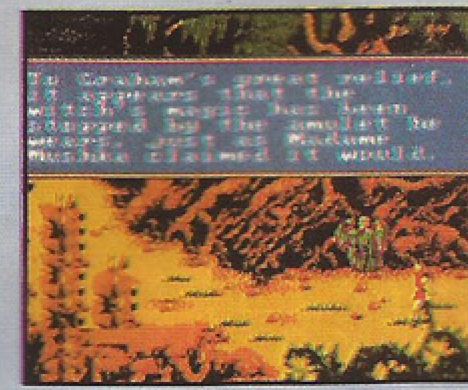
Enseguida, tomá el pedazo de palo y volvé al Templo. Usalo para abrir la puerta, entrá y tomá la botella de metal y la moneda de oro.



Una vez en el templo, escondete detrás de la piedra de la derecha y observá al bandido abrir la puerta del frente con el trozo de palo. Huirán rápidamente. ¡Descubrí su escondite!



Andá a la selva y dale la moneda de oro al hombre que está cerca del furgón del vidente. El gitano te dará un amuleto de protección contra las magias de los enemigos.



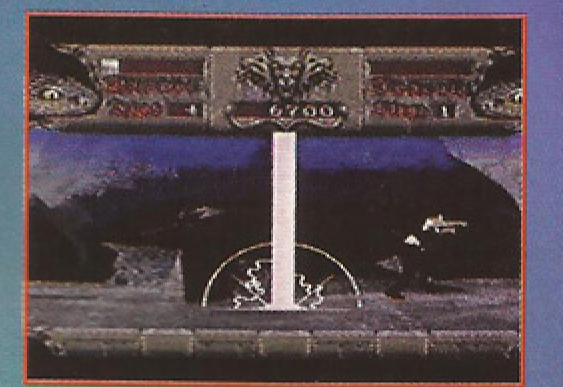
La bruja intentará transformarte en sapo, pero la magia no surtirá efecto. Ella, entonces, abrirá la botella de metal y liberará al genio de la botella. ¡UAU!

Escenas Vampirescas

Fase 1 - Journey to Castle Dracula

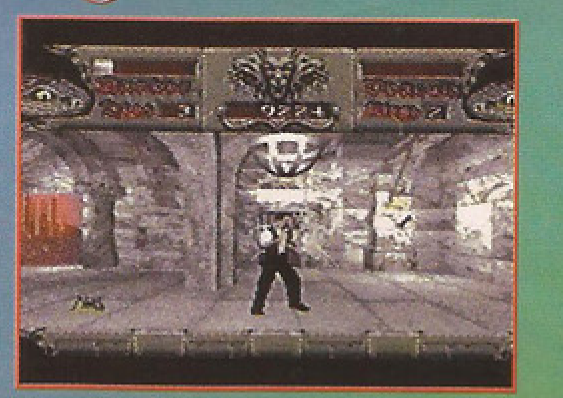


Después de la 2ª trampa en el suelo, acabá con los murciélagos. Caerá un cáliz del árbol para que recompongas toda tu energía.



Tempestad bestial. Huí de los rayos. Fijate dónde caerán y escapate. De ahí, sólo tenés que entrar en el carruaje y seguir viaje.

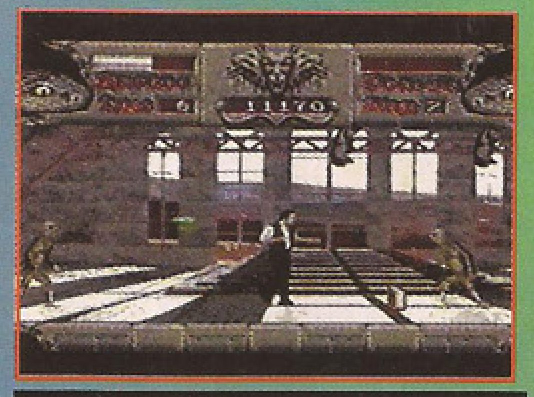
Fase 2 - The Search for Dracula



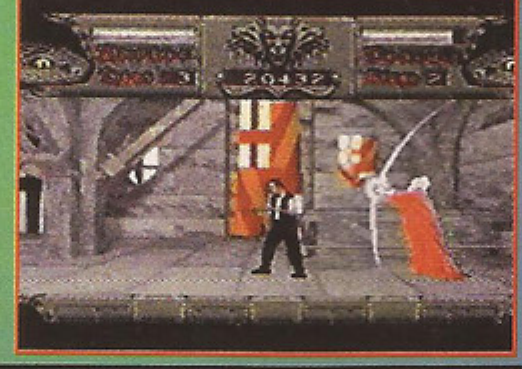
¿Viste ese espíritu que sale del tipo? Pues bien, podés tocarlo o no. Elegí.



No toques el alma en pena para ir por la Biblioteca. Las cosas cerca de los libros son muy punk. Mejor intentá evitar esta alternativa.

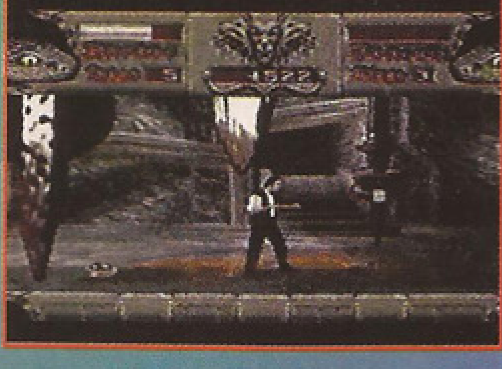


Si te metés con él, evitás la Biblioteca y vas por el puente. Ahí, derribá al segundo murciélago y ganá un libro, que es un Continue.



Jefe molesto: golpeá y corré. No te quedes cerca bajo ningún concepto. Si te agarra por el cabello, fuiste.

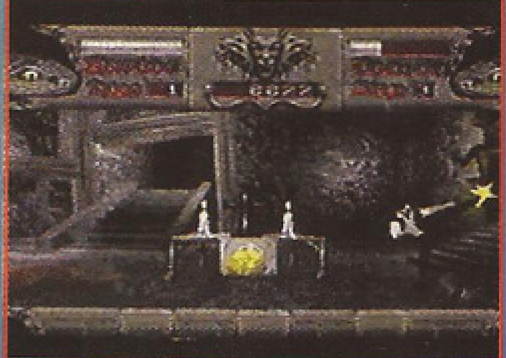
Fase 3 -Into the Dungeons



¡Bestial! Sangre en el suelo, flechas encima tuyo, hoces balanceándose en el techo. ¡Uau!



Estos esqueletos parecen dormir, pero se levantan para intentar mutilarte. ¡Canallas!



Jefe: pegate a él, en el ángulo derecho de la pantalla, y dale patadas altas. Re-fácil.

BRAM STOKER'S

Drácula

DRACULA / Sony Imagesoft			
Acción	1 jugador		Sega CD
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Los vampiros están de parabienes. Después del fenomenal film de Francis Ford Coppola basado en la novela del mismo nombre que Bram Stoker publicó en 1897, Sony Imagesoft está presentando Drácula para Sega CD. El game es fiel a la película, con derecho a imágenes digitalizadas, música de la banda sonora original y mucha acción y suspenso. Otro juegazo para el CD-ROM de Sega.

Rotaciones Alucinantes

El aspecto visual del game es sombrío como la película. Las fases/escenas son oscuras y llenas de detalles macabros. Esqueletos ensangrentados, instrumentos de tortura y monstruos babosos. La cosa más copada es la rotación de las imágenes en la pantalla. Como en la película, la perspectiva de la acción sigue el punto de vista del personaje. Es genial ver cómo cambian los ojos de las personas a cada instante. A pesar de toda esta sofisticación técnica, Drácula peca en una cosa importante. El game es un poco repetitivo en algunas fases. Este detalle no llega a molestar mucho. Pero un juego tan bueno no debería fallar en esto. No importa. Drácula es, de todos modos, un game increíble. De esos donde vos empezás a jugar y no podés parar. Si todavía no viste la película, corré hasta la casa de alquiler de videos más cercana y miralas para entender por qué Sony Imagesoft acertó en su adaptación de Drácula para Sega CD. Después, sólo tenés que apretar Start y ver. Los vampiros te estan esperando.

FIJATE ESTA ROTACION

¡Qué locura! Mirá los tres momentos de esta rotación. Y fijate que hay muchas cosas para ver en este game. Tenés que apreciarlo con tus propios ojitos.

ACUMULA UN MONTON DE PUNTOS. 10.000 VALEN UNA VIDA EXTRA

VIRTUA RACING

¡Perfecto! ¡Fenomenal! ¡Increíble! La versión del maravilloso arcade Virtua Racing, para Mega Drive, es todo lo que te imaginás y mucho más. Un cartucho que lleva la consola de 16 bits de Sega a las últimas consecuencias. Gráficos poligonales cristalinos, un sonidazo de aquéllos (con voces digitalizadas supernítidas) y respuestas precisas. Si no nos creés probalo: ¡Virtua Racing para Mega está más rápido que el arcade! No, no te volviste loco. La calidad de este cartucho está garantizada por el exclusivo chip DSP, que aumenta la capacidad gráfica y sonora del game, además de facilitar el trabajo con gráficos poligonales. No te pierdas este cartucho. Virtua Racing es el game más impresionante que se haya presentado para una consola 16 bits. ¡Nota muy bien 10, felicitado!

THE BEST OF 1 ACTION GAMES

Ilustración electrónica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

VIRTUA RACING / Sega			
Carrera	32 Mega	1 ó 2 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

MEGA

FORMULA 1 VIRTUAL

El arcade Virtua Racing fue un éxito estruendoso cuando apareció. La muchachada se volvió loca con la alta velocidad del auto y con la calidad de los gráficos poligonales. Para quien no tuvo la felicidad de gastar todavía unas fichas, aquí va un vistazo general. Vos elegís entre tres pistas con dificultad creciente (beginner, medium o expert) y te mandás con un potente auto V12.

¡Es todo muy real! Desde la largada llena de adrenalina a las curvas rasantes, cada segundo de Virtua Racing es emoción destilada. Vos te sentís piloteando una máquina de verdad, con todas las dificultades que presenta una carrera. Para poner tus manos en la copa, el truco es mantener la regularidad. No ganás nada con pisar a fondo en las rectas y perder la tangente en las curvas más difíciles. Un campeón de verdad no puede pavear en estas cosas. Entonces, jugate a fondo. ¡No podés perderte ni un segundo de esta carrera tridimensional!

4 VISIONES RECOPADAS

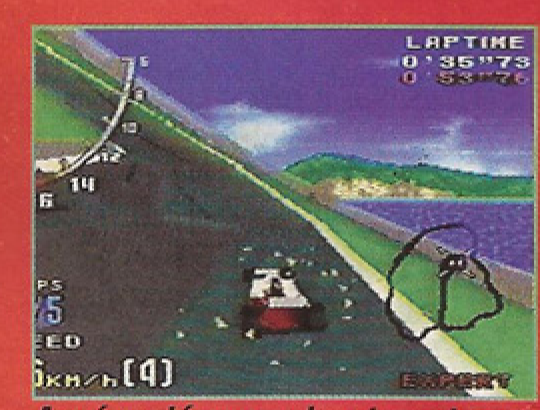
Además de los gráficos poligonales, la marca registrada de Virtua Racing son las cuatro perspectivas de la pista. Podés alternarlas durante la prueba. Fijate en lo que muestra cada una:

DENTRO DEL COCKPIT



La cámara va con vos, dando la sensación de estar detrás del volante.

PANORAMICA



Aquí podés ver el auto entero y detalles de la pista. ¡Excelente para correr!

AUTO ENTERO

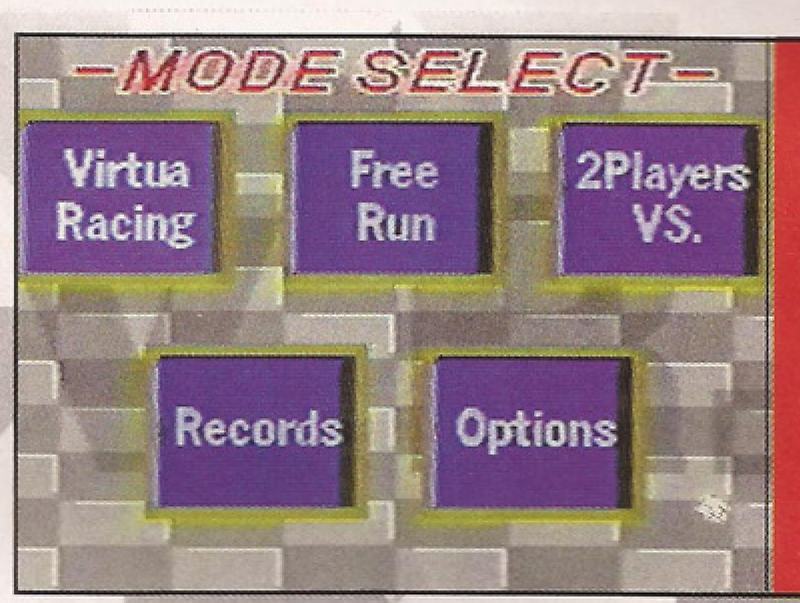


Esta visión muestra tu auto como si hubiera una cámara detrás de él.

HELICOPTERO



Esta cámara aérea muestra la carrera desde arriba. ¡Para ver la pista como desde un helicóptero!



En esta pantalla elegís cuál modalidad querés jugar. Virtua Racing es el game normal, Free Run es el entrenamiento, 2 Players VS. es para dos jugadores y Records muestra los mejores tiempos.

La pantalla de Options es simple. Vos elegís la dificultad (Easy, Normal o Hard), oís música, efectos sonoros y voces digitalizadas y configurás tu joystick.

OPTIONS
LEVEL
EASY NORMAL HARD
B.G.M.
S.E.
VOICE
CONTROL
EXIT

TRUCOS DE PILOTAJE

¡Esto NO es un videogame! No te mandés una de Mansell: cualquier subida al pasto te hace rodar. Guiá de la forma más "limpia" posible.

Regularidad y control, mucho más que velocidad: ésa es la clave para las vueltas más rápidas.

El Direccional es bien sensible. Conducí con toques suaves para no rodar y perder tiempo innecesario, ¿OK?

ENTENDER EL JOYSTICK

Se puede encarar Virtua Racing con un control de tres o de seis botones. Los dos funcionan bien, pero el joystick de seis botones es el mejor. Con él, cuatro botones corresponden a las visiones de la pista y los otros dos manejan el acelerador y el freno. En el de tres botones, uno de ellos es responsable por el cambio de perspectivas. O sea: se demora mucho más para alternar las visiones.

Enchufá un joystick de tres o seis botones y seleccioná la opción Control. Configuralo en esta pantalla.

AUTOMATICO O MANUAL

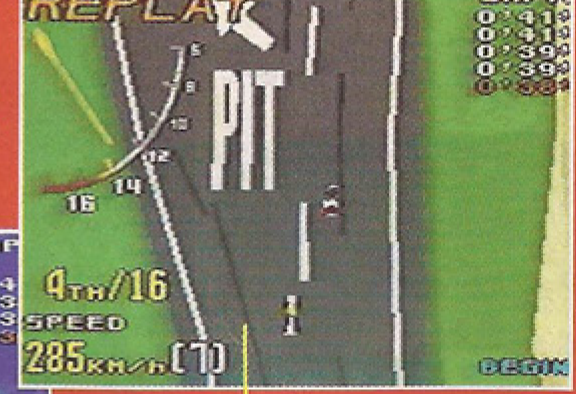
Podés optar entre correr con el cambio manual o automático. Vale la pena usar el automático hasta que le tomes las mañas al game. Tu velocidad final es un poco más baja, pero compensa.



Usando el cambio manual, tu máxima es de 330KM/h. Eligiendo el "vacío" se puede llegar a los 340 Km/h.

¡REPLAY COPADISIMO!

Si llegás entre los 4 primeros, tenés derecho a un replay rebueno. ¡Es un absurdo! La carrera entera queda en la memoria del cartucho y vos podés estudiar tus aciertos y errores. Lo único malo es que no podés controlar el replay. Se trata sólo de un film, sin pausas. Pero, también, sería pedir demasiado, ¿no? Hasta podés optar por 2 visiones distintas. Fijate:



Replay visto desde arriba



Replay con perspectiva "de la pista"

OJO CON LA PANTALLA

Como en cualquier game de carreras, la pantalla de Virtua Racing está llena de informaciones. Fijate por la numeración lo que quiere decir cada ítem.

1) Cuenta-giros: mide la rotación del motor. Con cambio manual, los puntos amarillo y rojo indican el momento exacto para el cambio de marcha.

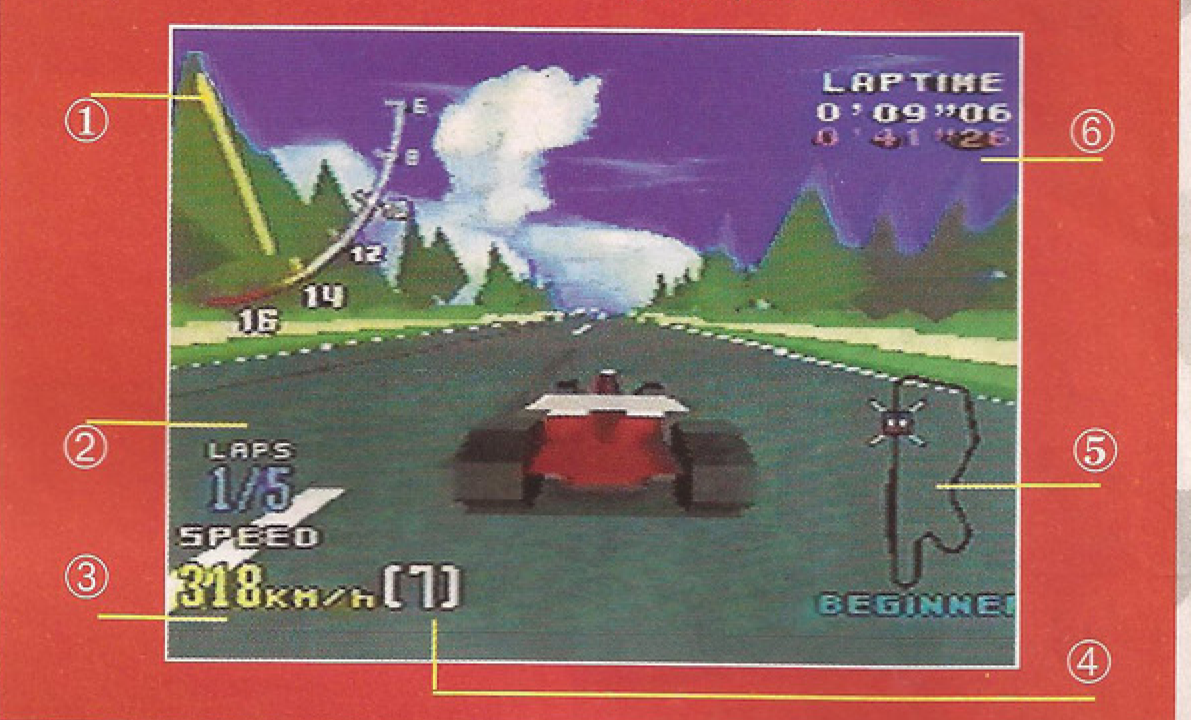
2) Número de vueltas.

3) Velocidad

4) Marcha (sólo en el modo manual)

5) Mapa del circuito. Además de verificar el trazado podés controlar la posición de tus adversarios de acuerdo con el motor de cada auto. Para explicarlo mejor: amarillo y naranja: V8
azul claro: V10
azul con borde amarillo: V12

6) Tiempo de cada vuelta

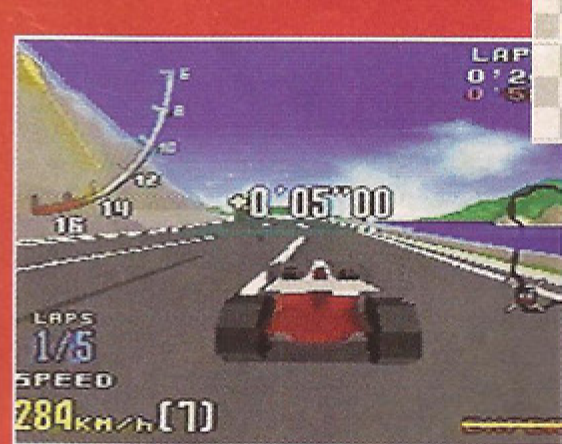


ENTRENAMIENTO DE CAMPEONES

Para no mandarte una de Nakagima, practicá un poco antes de enfrentar una prueba verdadera. En el Free Run podés hacerlo.

Podés optar entre una de las tres pistas, 5, 10, 15 ó 20 vueltas y cambio manual o automático. El gráfico muestra el torque de cada motor.



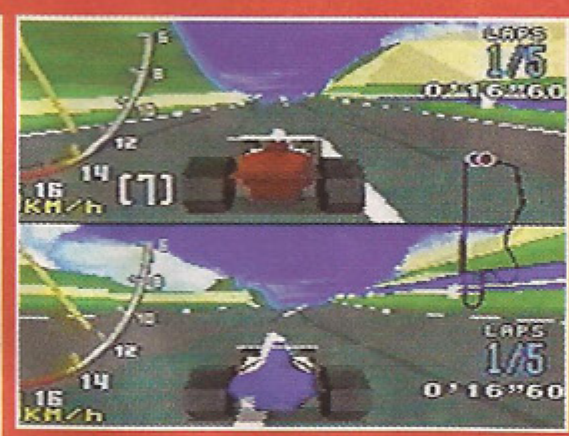


Una vez en la pista, comprobás tu desempeño en cada vuelta. Si aparece +0.05 significa que necesitás disminuir cinco centésimas de segundo para hacer una vuelta decente.

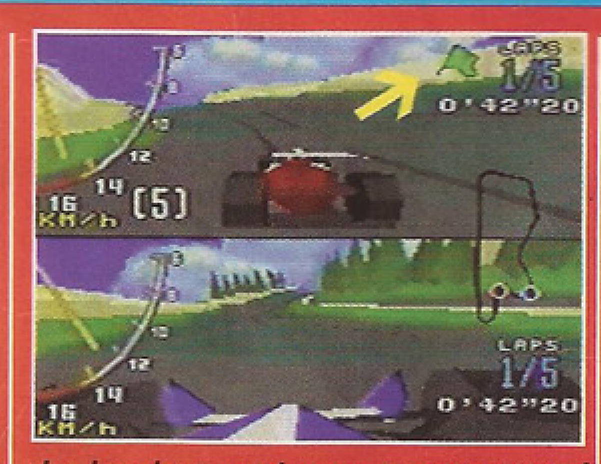
¡ACELERA!



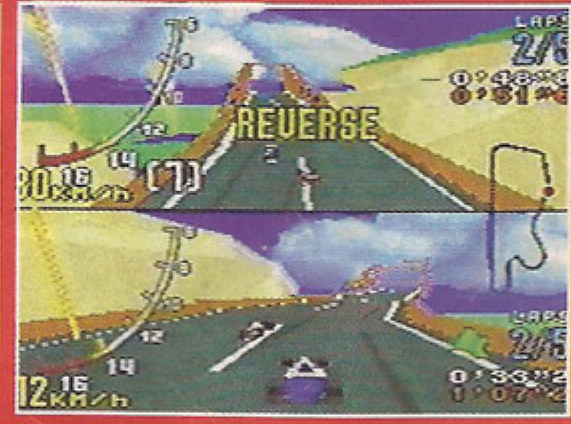
Elegí el Handicap de tu auto. Cuanto mayor el handicap, mayor la dificultad.



Opción para 2 jugadores: con pantalla dividida, el que está colocado primero va en la mitad de arriba.



La bandera verde que aparece en el ángulo superior derecho indica quién está logrando ventaja en la lucha.



¡Podés hacer un montón de locuras! Probá andar en reversa y pasarle por encima al adversario. ¡Es re-divertido!

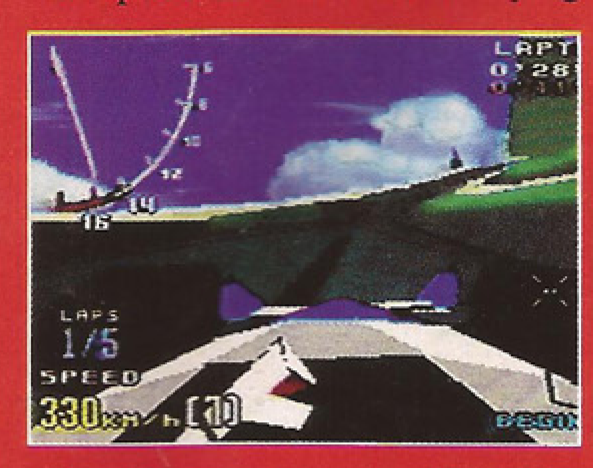
CONTINUA

LA UNICA "FALLA" DE VIRTUA RACING ES QUE NO TIENE UNA OPCION CAMPEONATO. VOS ELEGIS ENTRE TRES CIRCUITOS Y DISPUTAS PRUEBAS UNICAS. CONOCE CADA UNA DE ELLAS.

TRES PISTAS

BIG FOREST (Beginner)

Pista ancha, llena de árboles y montañas, con derecho hasta a un Parque de Diversiones. Es la más fácil de las tres, ideal para ser un campeón en los comandos y ágil para pasar a los demás. Vos largás de los boxes y salís directamente en octavo lugar.

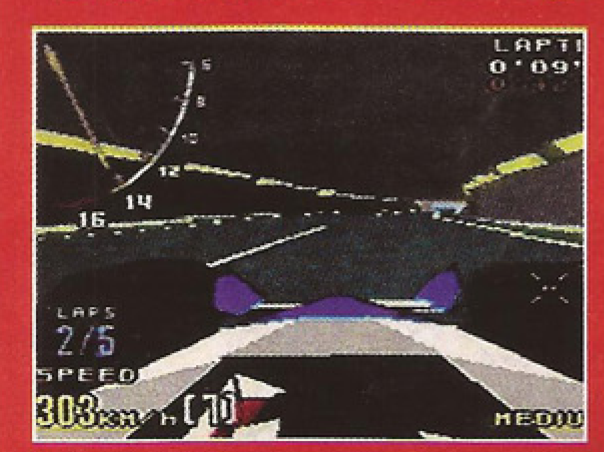
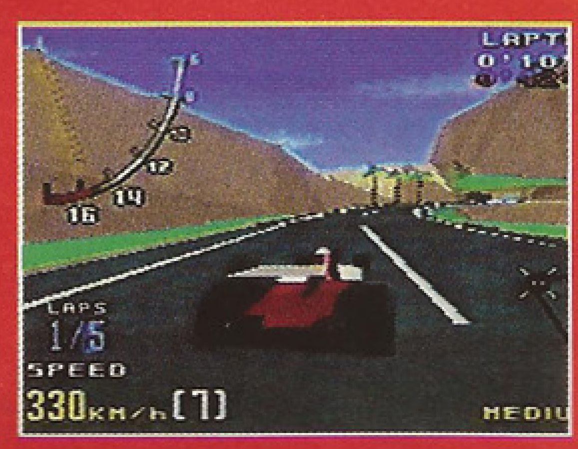


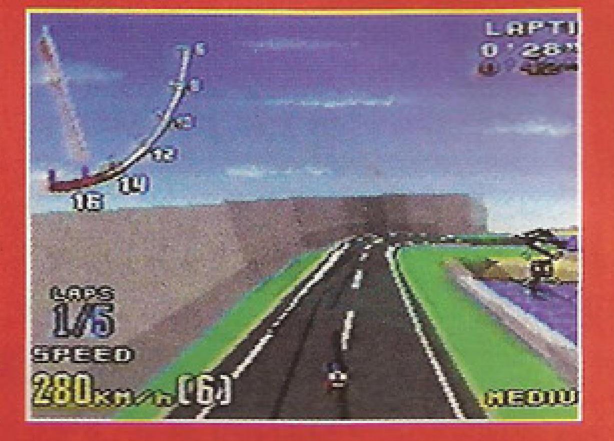



Detalle del primer circuito, en las cuatro perspectivas (de izquierda a derecha).

BAY BRIDGE (Medium)

Circuito inspirado en la pista del Principado de Mónaco. Túneles, puentes y mucha agua dan el clima. Por estar llena de detalles, el tema es concentrarse en la regularidad y no tanto en la velocidad. Largás en 16° y último lugar.



¡El túnel es una masa! Notá que el helicóptero ni sueña con seguir al auto allá adentro ...

ACROPOLIS (Expert)

Pista estrecha y llena de curvas cerradas. La recta de llegada está junto al agua. La precisión es el secreto de este asunto: el circuito no deja espacio para errores. En Acrópolis probás si sos realmente bueno.

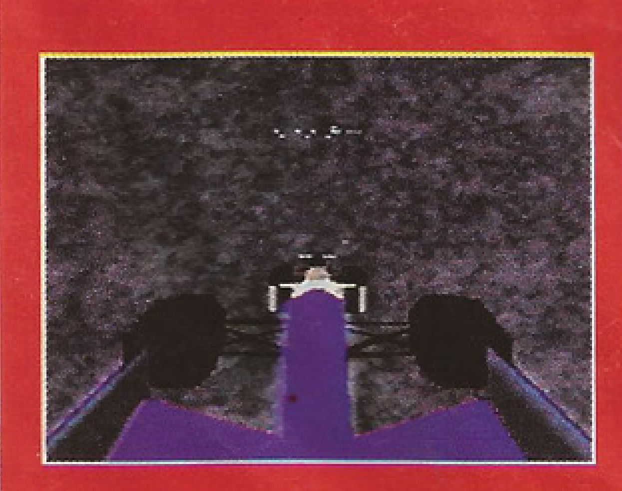
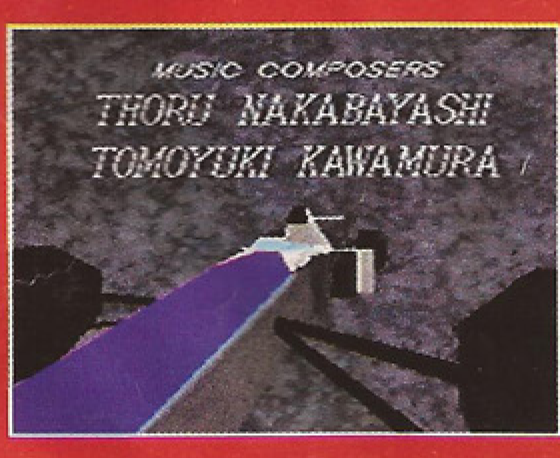


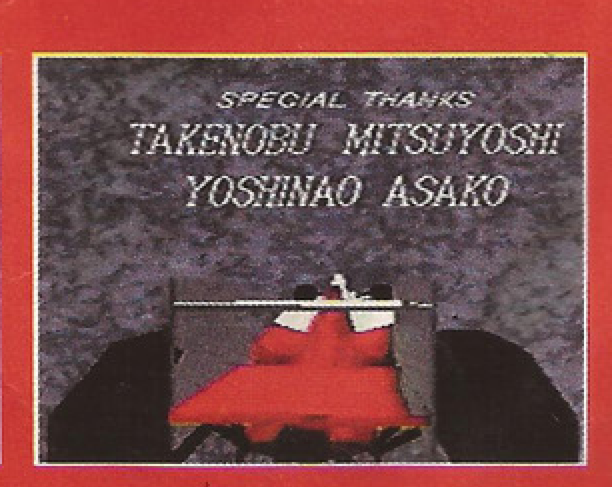


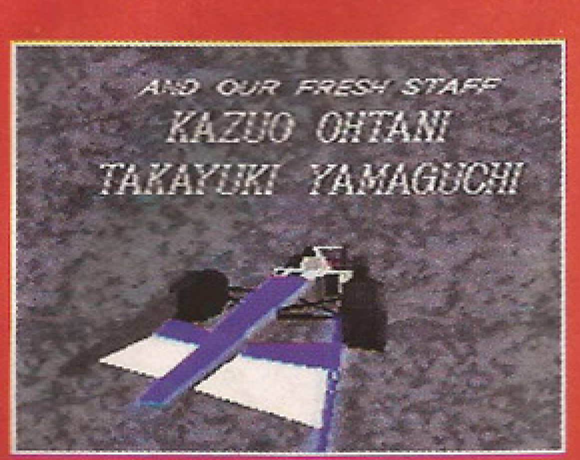

Este circuito es re-estrecho. ¿Conseguirás manejar el auto en la visión desde adentro del cockpit?

¿QUERES VER EL FINAL?

Para mostrarte que las carreras son un mundo muy duro, sólo llegando primero en el modo Hard podés ver el final de este cartucho. Puede ser en cualquier pista, pero tiene que ser el Hard, el más difícil. Ni pienses en que podés disfrutar del final jugando en Easy o Normal, ¿entendiste, fiera?





OK. Lo conseguiste. La rotación del auto es alucinante. Lo demás, en verdad no impresiona mucho. Pero tampoco llega a decepcionarte ...

FANTASTIC GAME

ALCAZAR IMPORTACIONES

VENTAS MAYORISTA Y MINORISTA

Todas las consolas y el más completo surtido de cartuchos de juegos para todas las líneas de equipos

FAMILY - SEGA - SUPER NINTENDO
NEO GEO - CD PIONER LASER ACTIVO

Vení y probá tu juego favorito en nuestros locales de

Cabildo 2040 local 98 - 99 - galería Los Andes

JUEGOMANIA

SUPER NINTENDO
GAME BOY - SCOPE
GENESIS CDX
GENESIS - MEGA
MENACER - CD
GAME GEAR
PANASONIC 3DO
NEO GEO
NEW ATARI JAGUAR 64 BIT

TODA LA GAMA DE ACCESORIOS
Joysticks Inalámbricos - Adaptadores

NOVEDADES SUPER NES

Picapiedras - NBA Jam - Super Metroid - Fatal Fury 2 - Star Trek - Lethal Enforcers

NOVEDADES GENESIS - MEGA

NBA Jam - Virtua Racing - Joe & Mac - Eternal Champions - World Heroes - FIFA Soccer

Club de Alquiler y Canje de
GENESIS - MEGA - SUPER NES

Tomamos tus cartuchos usados como parte de pago

ENVIOS AL INTERIOR - 1/2 CUADRA DE PLAZA FLORES - TARJETAS DE CREDITO

Rivadavia 7055 Loc. 10 Galería Dufau - Tel 611-9214

ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

TOP TEN

WINNER DE JULIO
*MARTIN BASILIO
MTE. GRANDE - BUENOS AIRES

SUPER NES
1º Mortal Kombat
2º Street Fighter 2
3º Double Dragon
4º Super Mario 3
5º FIFA
6º Lethal Enforcers
7º Batman Returns
8º Star Wars
9º NBA Jam
10º Star Fox

WINNER DE JULIO
*FERNANDO LAUREIRO
MONTEVIDEO - R. O. U.

MASTER
1º Mortal Kombat
2º Alien 3
3º Terminator 2
4º Sonic 2
5º Batman Returns
6º Ninja Gaiden
7º Streets of Rage
8º Shadow of the Beast
9º Star Wars
10º Golden Axe

EL PROXIMO TOP TEN SE REALIZARA CON LOS VOTOS RECIBIDOS HASTA EL 5 DEL CORRIENTE MES. A LOS QUE LLAMEN CON POSTERIORIDAD SE LES COMPUTARA EL VOTO PARA EL SIGUIENTE TOP TEN.

MEGA
1º Mortal Kombat
2º Fifa
3º Eternal Champions
4º Street Fighter 2
5º Sonic 3
6º Sonic 2
7º Aladdin
8º Virtua Racing
9º Art of Fighting
10º Megaman

WINNER DE JULIO
*JUAN PABLO BERGOTINI
V. ADELINA - BUENOS AIRES

WINNER DE JULIO
*MARTIN STANGANELLI
POSADAS - MISIONES

NINTENDO
1º Street Fighter 2
2º Star Wars 2
3º Los Campeones
4º Batman 2
5º Tortugas Ninja
6º Tiny Toon
7º Home Alone 2
8º Mega Man 5
9º Alien 3
10º The Addams Family

Concursá por una remera Action Games obsequio de Editorial Quark

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES
JUNTO A LOS MEJORES

WINNER DE JULIO
*JUAN PABLO CAFFESE
LA PLATA - BUENOS AIRES

PC
1º Mortal Kombat
2º Street Fighter 2
3º Terminator 2
4º Star Trek
5º Monkey Island
6º GP Unlimited
7º Golden Axe
8º Prince of Persia
9º Alone in the Dark
10º Sim City 2000

WINNER DE JULIO
*DIEGO D. CABRERA
ROSARIO - SANTA FE

FAMILY
1º Super Mario 3
2º Los Campeones 2
3º Mortal Kombat
4º Street Fighter 3
5º Goal 2
6º Battletoads
7º Prince of Persia
8º Spiderman
9º Los Picapiedras
10º Correcaminos

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

GAME BOY
1º Mortal Kombat
2º Batman
3º Terminator
4º Bart Simpson's
5º Castlevania
6º Battletoads
7º Tiny Toon
8º Tortugas Ninja
9º Pit Fighter
10º Faceball 2000

WINNER DE JULIO
*LUIS A. RIVERA
MARTINEZ - BUENOS AIRES

WINNER DE JULIO
*ROBERTO TERZOLO
CAPITAL FEDERAL

GAME GEAR
1º Mortal Kombat
2º Alien 3
3º Ninja Gaiden
4º Prince of Persia
5º Wonder Boy
6º Sonic 2
7º Alien 3
8º Spiderman 2
9º Super Mónaco GP 2
10º Shinobi 2

DE 17 a 18hs AL 951-6239

La mejor opción en 16 bit

NUEVA







SONGA 16BIT HIGH QUALITY
COMPUTER VIDEO GAME

Distribución Oficial
en Argentina por:

Songa es una marca registrad

SHOPPING GAME	CASA LIN'S	OLI-NAV
AV. RIVADAVIA 2988 - AV. SAENZ 935 CAP.	PASTEUR 532 CAP.	AYACUCHO 539 CAP.
UNI VIDEO	DIG BA	CASA PELUSA
AV. RIVADAVIA 2752 CAP.	E. FERMI 2873 (HAEDO) BS. AS.	SANTA ROSA 54 (CORDOBA)
THE BEST GAMES	CALLE 7 Nº164 (LA PLATA)	WINTER HOGAR
SAN LUIS 1052 (ROSARIO)	LA CARTUCHERA S.R.L.	CORDOBA 902 (ROSARIO)
CASA LIN'S	PASTEUR 274 CAP.	CASA TAIPEI
ESMERALDA 691 CAP.	FLORIDA 18 CAP.	SAN MARTIN 954 (CHUBUT)

Procesador 16 bit.
Totalmente compatible con cartuchos de cualquier pais
Binorma: PAL-N y NTSC (switchable)
Provisto de 2 joysticks de 6 botones reales para juegos especiales.
Conectables a CD-ROM.
Con todas las prestaciones de una Megadrive.



en Corea, Taiwán y Argentina.

TUTTI FRUTI
FLORIDA 486 CAP.
NEW MUNDO COLOR
ECHEVERRIA 3069 CAP.
PACHI
ESTACION ONCE LOCAL 71 CAP.
NOGUERA 970 S. ANT. DE PADUA BS. AS.

THE BEST BROS
SAN MARTIN 816 - GRAL VICTORIO MALL
LOCAL 3 (ROSARIO)
AUDIO ORO S.R.L.
AV. PUEYRREDON 457 CAP.
IMPORTADOR LIBERTAD
LIBERTAD 221 CAP.

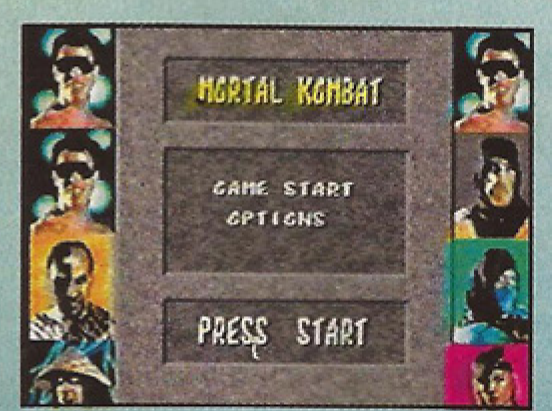
BRODWAY
PASTEUR 312
ESTACION JUGUETE
CORRIENTES 2345 CAP.

MORTAL KOMBAT

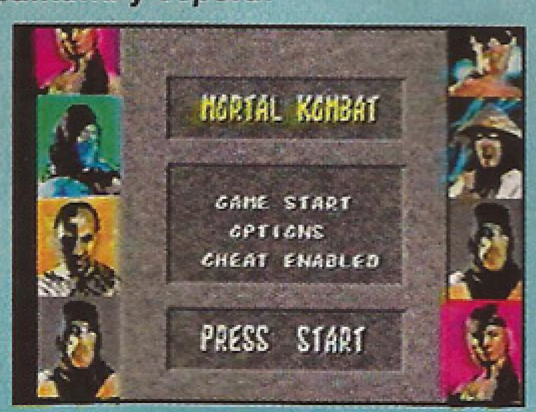
COMO HACER

En la pantalla gris, donde aparece Game Start/Options, digitá la secuencia ↓ ↑ ← ←, A, → y ↓. Cuando el código entra, aparecerá la expresión Cheat Enabled debajo del Options. De ahí sólo tenés que ver todo lo que podés hacer.

¡Paren las máquinas! ACTION GAMES descubrió el truco más re-copadísimo del año. Sólo para vos, nuestro fiel lector. Con este truco maravilloso, podés hacer mil cosas en la versión para Mega de Mortal Kombat. Se pueden conseguir Continues infinitos, hacer que la computadora ejecute los mortales, elegir el primer escenario y otras locuras. Lo máximo es que se puede enfrentar a Reptile, el ninja verde más buscado del planeta. Entonces, basta de charla y vamos a lo que realmente te interesa.



Digitá ↓ ↑ ← ←, A, → y ↓ en esta pantalla y esperá.



Si el código funciona, vas a ver una pantalla como ésta, con Cheat Enabled.



De ahí es sólo dar acceso a las increíbles opciones a las que vos tenés derecho.

LAS OPCIONES UNA A UNA

FIGHTER 1 Y 2

Usá esta opción para seleccionar con cuáles luchadores querés accionar los trucos de abajo.

PLAN BASE

Define la estrategia a ser usada por la computadora. Random quiere decir "sin orden específico".

CHOP-CHOP

Elegí la pantalla de "Test Your Might".
Podés elegir madera, piedra, hierro, rubí o diamante.

1-PLAY Y 2-PLAY CHOP

Determina la frecuencia con que el "Test Your Might" aparece en el juego. Hasta podés librarte de él. ¿Copado, no?

DEMO

Te permite que veas los demos finales de cada luchador. Para accionarlos, basta apretar A, B o C.

FLAG 0

Un golpe basta para que el Player 1 reviente al segundo luchador. ¡Ojo! este truco con el único que no funciona es con Goro.

FLAG 1

Lo mismo que en Flag 0, sólo que al contrario. El primer jugador es el que pierde.

FLAG 2

Va directo al Reptile. Esta opción acciona todos los personajes que dan un paseo en la luna de la pantalla "The Pit" (Peter Pan, Papá Noel y otros). Para luchar con Reptile, conectá este Flag 2 (ON), y en la pantalla "The Pit", da dos perfects (Double Flawless) y el mortal. Sólo entonces, si vencés dos luchas sin recibir ningún golpe y conseguís dar el mortal, aparecerá el Reptile.

FLAG 3

También activa el Reptile, pero sólo funciona cuando vos elegís "The Pit" en la opción 1st. Map.

FLAG 4

Conectá esta opción para recibir mensajes de Reptile antes de cada lucha. Es más: tu oponente morirá con sólo un golpe en los Rounds 2 y 3.

FLAG 5

Continues infinitos. ¿Qué tal?

FLAG 6

Accioná para que la computadora siempre ejecute los mortales.

FLAG 7

Para luchar contra enemigos más fuertes que lo normal.

BLOOD

¡Novedad! ¿Querés jugar con o sin sangre? Ah, el famoso A, B, A, C, A, B y B continúa valiendo, ¿OK?
¡Pero así se vuelve más fácil!

CHEAT

Conecta o desconecta el Cheat Mode.

1ST. MAP

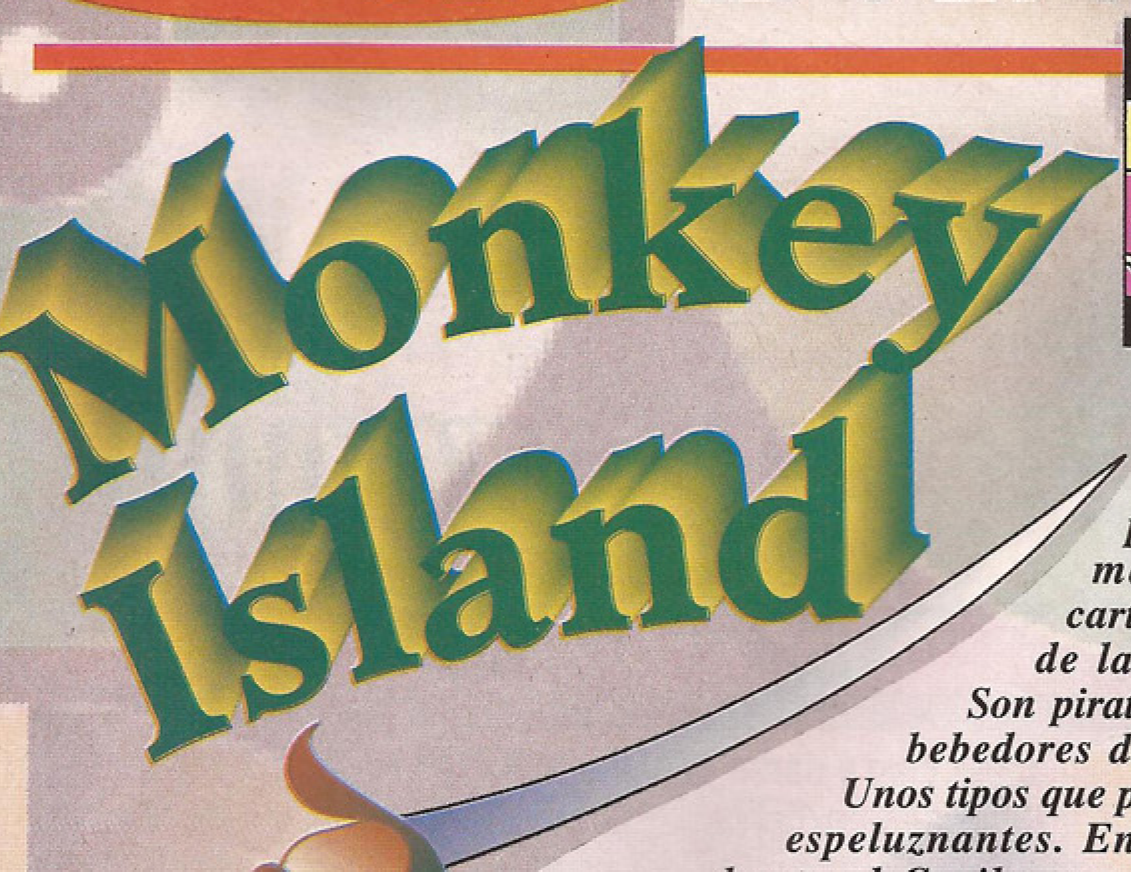
Aquí podés elegir el escenario de la primera lucha. Elegí "The Pit" para poder enfrentar a Reptile enseguida.

LLAMANDO A REPTILE





Conectá el Flag 2. Luchá en este escenario (The Pit) y ganá dos luchas seguidas sin recibir ningún golpe (Double Flawless). Da un mortal y preparate para enfrentar a Reptile, en la parte inferior de la pantalla.



THE SECRET OF MONKEY ISLAND/ Lucas Arts

Adventure	CD-ROM	1 jugador

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

¡Socorro! ¡Los piratas llegaron al Sega CD! Calma, no son los piratas zafados, esos malandrines que copian cartuchos y discos a espaldas de las productoras de games. Son piratas de verdad. Los grandes bebedores de rum de Monkey Island. Unos tipos que pasan por cosas divertidas o espeluznantes. Entrá en el espíritu y andá hasta el Caribe a enfrentar al fantasma del capitán Le Chuck. Uno de los mayores clásicos de las microcomputadoras ya está disponible para el CD-ROM de Sega. Buenísimo. ¡Monkey Island es una Adventure copadísima!

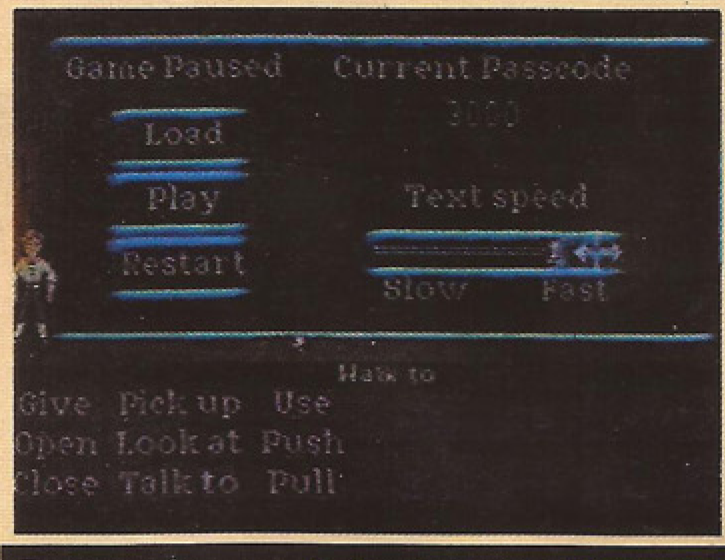
Sonido alucinante

El game es muy fiel al de PC. Hay apenas dos diferencias básicas: la velocidad de procesamiento (un poco más lenta) y la música. El sonido está fantástico. Con calidad de CD y muchas novedades; la banda sonora es 10 puntos. La respuesta no llega a comprometer la diversión. Podría ser un poquito más rápida ...pero no hay drama.

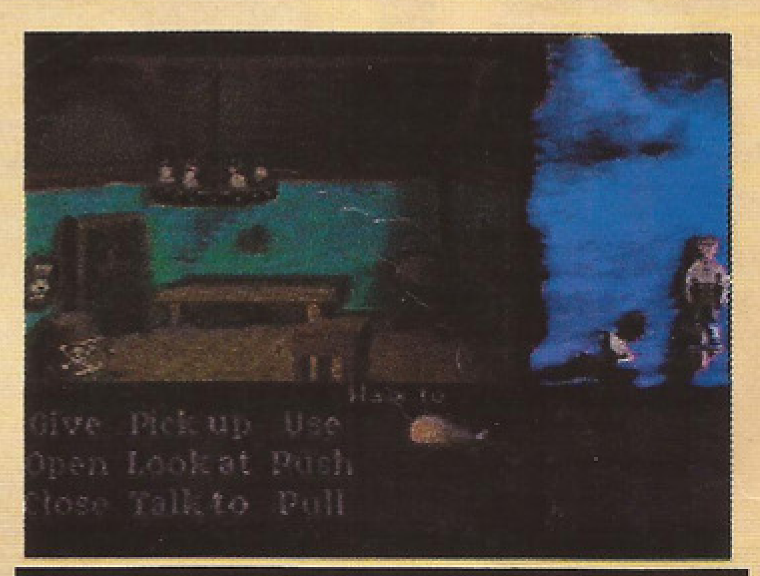


El Sega CD nunca fue campeón de velocidad.

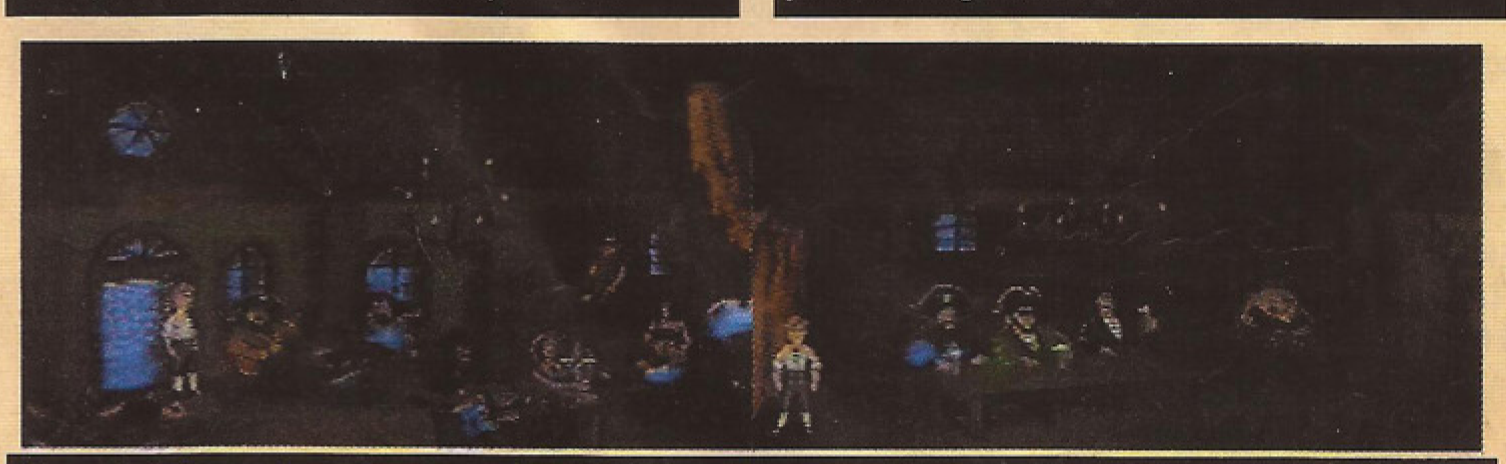
Monkey Island está dividida en tres grandes partes. El mejor consejo es charlar con todo el que aparezca delante tuyo. Las personas acostumbran proporcionar informaciones relevantes. Te acompañamos en los primeros pasos de la resolución del game. Y nada de andar en la Luna. Al fin de cuentas, un pirata que se precie tiene que ser astuto. Y muy valiente. ¿Listo? Tu aventura está apenas comenzando...



Este menú es una de las pocas novedades del juego. Aquí podés seleccionar la velocidad con que el texto aparece en la pantalla.



Todavía en la taberna, entrá en la cocina en cuanto salga el jefe de cocineros. Aprovechá para conseguir varios ítems.



En esta taberna te vas enterando de cómo realizar tus tres primeras tareas.

GUIA DE AVENTURAS

Seguí estos consejos paso a paso para progresar en el game

✓ Después de tomar la olla y la carne en la cocina, andá al puente en la parte de afuera. Pateá la madera del puente hasta espantar una gaviota que está comiendo un pez. Esperá que ella vuele para tomar el pez. Salí de la ciudad: andá hasta el claro para llegar al circo.

✓ Conversá con los piratas. Muy amistosos, ellos te colocarán dentro del cañón. Usá la cacerola para proteger tu estimada cabecita.

✓ Ya en la ciudad, conversá con el hombre de la esquina. ¡Ajá! El te dará el mapa del tesoro. Andá hacia la izquierda y charlá con una banda de piratas. Hacé lo que ellos mandan: entrá en la puerta de la derecha, y tomá una gallina muerta. Conversá con la hechicera.

✓ Subí hasta el arco y entrá en la primera casa. Tomá la espada y la pala y salí.

✓ Volvé a la selva y tomá una flor. Usá tu lección de danza para conseguir llegar al tesoro.

✓ Llegando al lugar del tesoro, usá la pala justo en el medio de la X que está marcada en el suelo. Hecho esto, volvé al mapa y andá hasta el puente.

✓ ¿Te acordás de ese pez que le quitaste a la gaviota? Entregalo al hombre en el puente. Andá hasta la casa que queda en la punta de la isla y abrí la puerta.

✓ Entrená hasta volverte un campeón en la lucha. Enseguida, volvé al mapa y enfrentá a los piratas. Deciles muchas barbaridades: insultá a los tipos para que se enfurezcan. La pelea será buena...

✓ Luchá con los piratas hasta que uno de ellos diga que vos ya estás listo para enfrentar al Swordmaster.

✓ Tras la batalla, volvé a la ciudad y charlá con el viejo. Cuando el anciano se vaya, andá detrás de él. Eso mismo, piratón: llegaste a la casa de la Swordmaster.

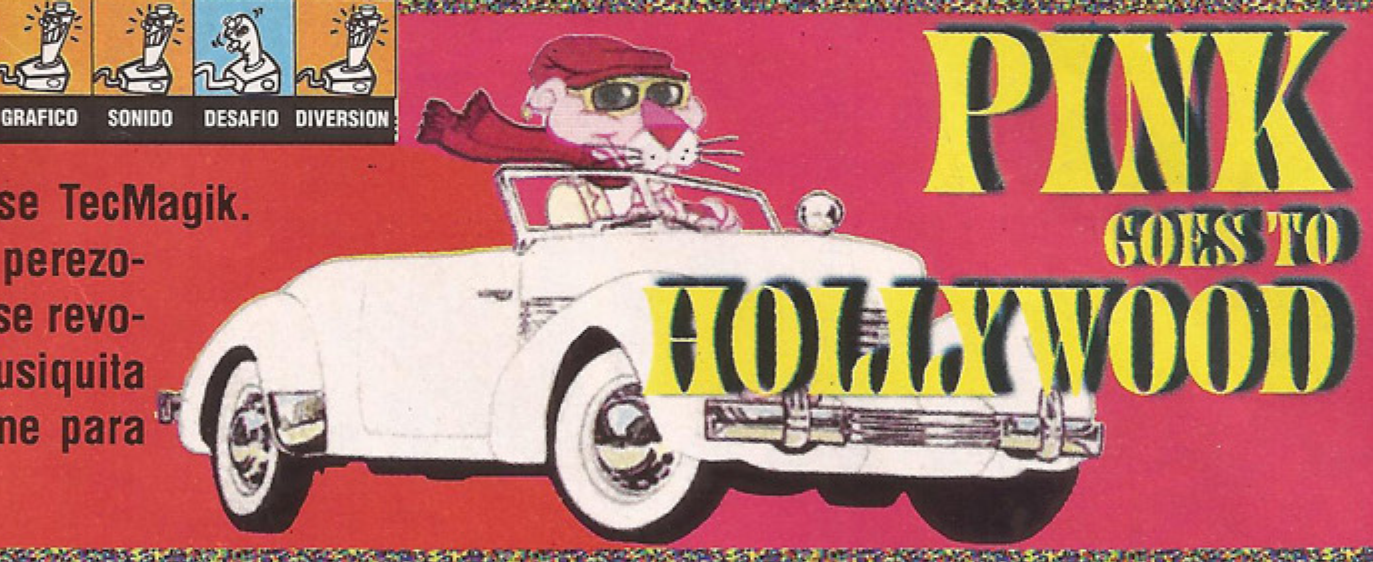
ESTO ES SOLAMENTE LA MITAD DE LA PRIMERA PARTE, APRENDIZ DE PIRATA! DE AQUI EN ADELANTE TE TOCA A VOS...

PINK GOES TO HOLLYWOOD / TecMagik

Acción | 8 Mega | 1 jugador

GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

¡Ufa! La espera ha sido larga. Al final, desde hace meses que estábamos preguntándonos cuándo salía el game prometido por la softhouse TecMagik. Pero ya apareció la pantera más sinvergüenza y perezosa de los dibujitos animados. Y vino hasta con ese revoleo de rabo, esa miradita pícara y la famosa musiquita del cine: "tarán-tarán-tarán-ta-tán"... Es un game para quien quiera relajarse y divertirse.



BUSCANDO LA SALIDA

La Pantera decide conocer el mundo del cine y darse una vuelta por Hollywood. Pink Panther entra en muchos estudios y tiene que encontrar la salida. Para entrar en las fases, siempre pasás por un escenario principal y después por un estudio lleno de reflectores, que esconde las puertas. ¡Investigá todo! Son tres niveles de dificultad. Te mostramos el modo Normal, que tiene siete fases con algunas subfases. Damos hasta el final.

CASTILLO EMBRUJADO

No tiene nada de horripilante, en realidad. Enfrentá murcielaguitos, jorobados y Frankensteins. Hay también pasajes secretos en los estantes. Apretá el Direccional hacia arriba delante de ellos.



No pases ninguna estantería. La salida está en una de ellas.



No hagas pavadas: las arañas con luces se caen que da gusto. Pasá con la corridita.



Andá husmeando para encontrar ítems. Usá la alfombra en la cabina.



Mirá ese escudo. Este ítem te hace salir más rápido del castillo.



Andá hacia arriba por los árboles. Enseguida aparece la salida.

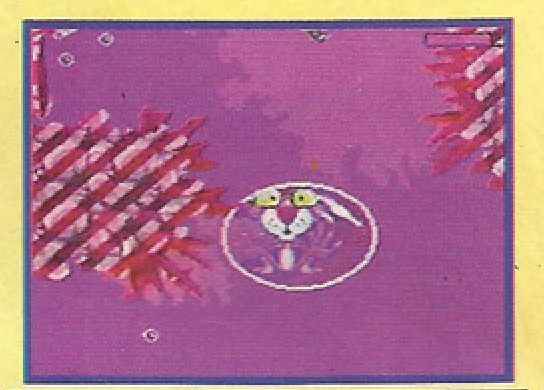
ITEMS

SIRVEN PARA AYUDAR A LA PANTERA. PERO NO TODOS ESTAN EN TODAS LAS FASES.

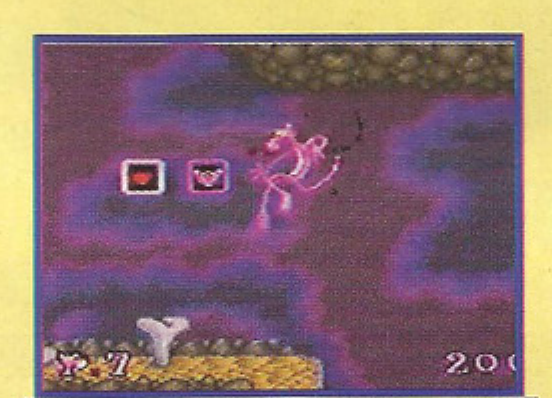
CABINA - posibilita usar la alfombra, escalera y paraguas
CARTEL DE STOP - paraliza enemigos
TRITURADORA - destruye enemigos
ESTRELLITAS - puntos
CORAZON - repone energía
CARITA DE LA PANTERA - vida extra
ESCALERA - hace puentes
PARAGUAS - volar
ALFOMBRA - transportar
ESCUDO - invencibilidad

ABRIENDO LA HELADERA

El tema aquí es huir del ataque de las comidas. Lo más difícil es escapar del pollo. Un truco es atravesar el barrial del interior del bicho. Cuando aparece la cabina mágica, usá la alfombra para encontrar la salida.



¡Fijate la cara de susto de la Pantera! Esta burbuja también sirve como transporte.



Hacé la fase por debajo para acumular vidas, muriendo y volviendo. Será más fácil para enfrentar los huesos que salen y te atraviesan.



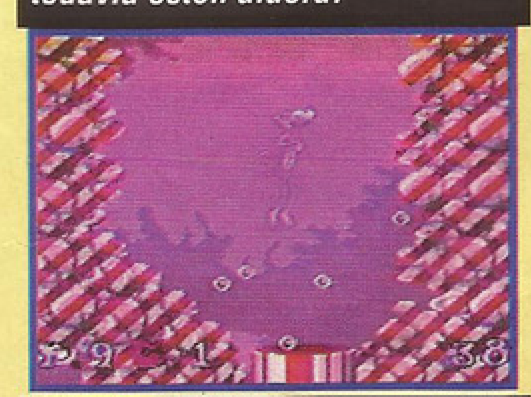
Dale golpes a la cabeza del jefe submarino después que suelta torpeditos.



Ahí están. Es necesario mucha astucia para pasar. Saltá cuando todavía estén afuera.



Basta de heladera. Andá corriendo por los bloques de hielo hasta la salida.



Todavía en la heladera, entrá en la jarra de limonada. Estos tubos te llevan a dar unas vueltas.

HACE LA CORRIDITA DE LA PANTERA CON DOS TOQUES EN EL DIRECCIONAL.

COMANDOS

A	Salto
B	Puñetazo con guante
C	Tomar ítems

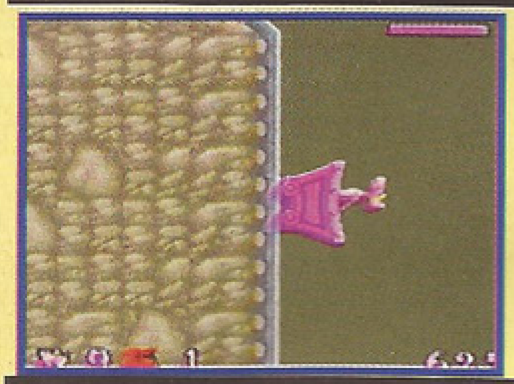
MUCHAS FASES NO TIENEN JEFE. EL TEMA ES SOLAMENTE ENCONTRAR LA SALIDA

VACAS VOLADORAS

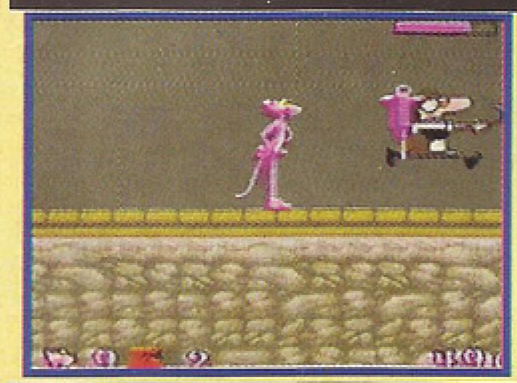
Pink Panther decide encarar al Viejo Oeste y da vueltas entrando y saliendo por las puertas de las viejas casas.



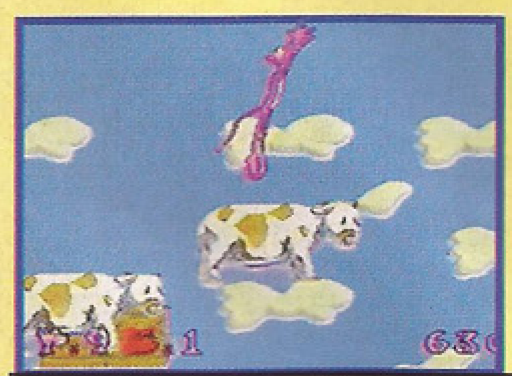
Andá primero por los tejados y acumulá ítems. Buscá la entrada de la mina en la parte inferior.



Utilizá los carritos de las minas con cuidado. Si no saltás afuera en el momento justo, fuiste.



Esta trituradora te va a ayudar a acabar con tus enemigos. Los mineros están fritos.



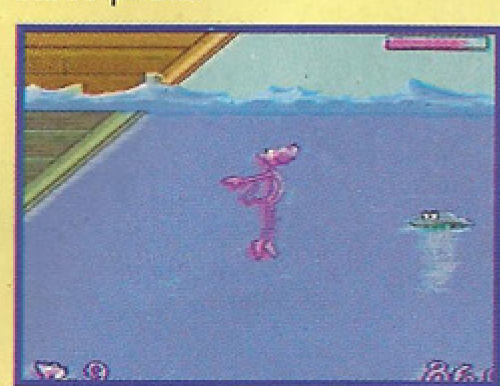
Llegando a la salida, subite a las vacas, pero sólo cuando las mismas dejen de guiñar.



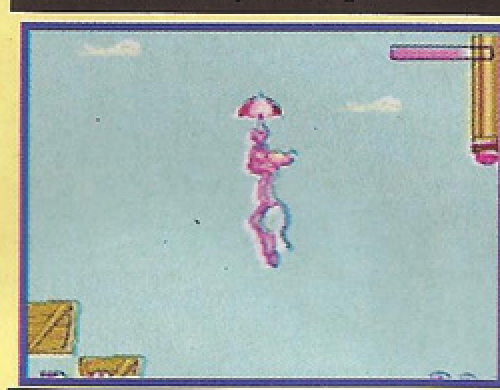
De vuelta al suelo, entrá en todas las casas en secuencia. Así, volvés a la mina y salís de la fase.

EL BARCO DE LA BOTELLA

De vuelta a la pantalla inicial, la Pantera busca más aventuras. Entrá en la botella. Te espera un barco pirata.



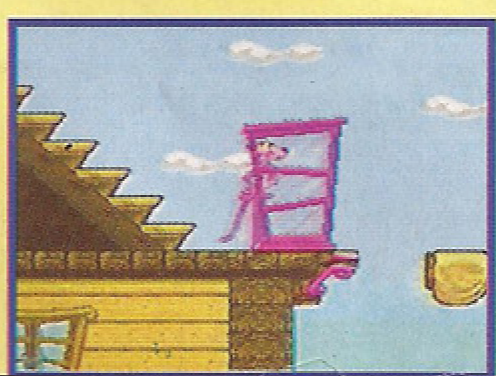
No entres al barco. Andá por el agua, para conseguir el paraguas. Volvé también por el agua.



Usá el paraguas para subir, soltá el A y caé nuevamente en el barco.



Buscá el escudo a tu izquierda y corré por la escalinata. Reventá enemigos y tomá el ítem escalera



Usá la escalera en la cabina. En el mástil, vas a enfrentar al jefe pirata.



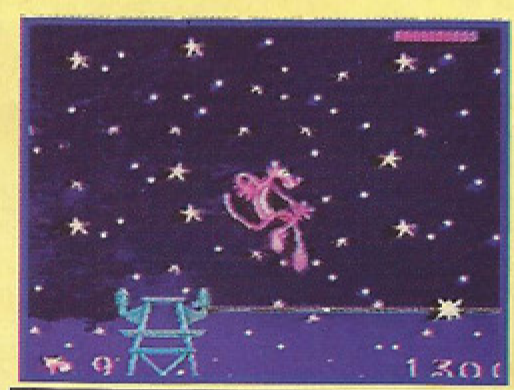
Ahí está el peligro de los siete mares. Puñetazos a voluntad. La manito te va a indicar la salida.

EL TEJADO

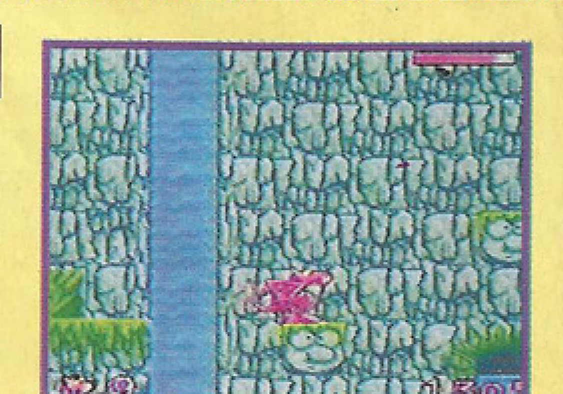
Escenario nuevo, pero el ritmo es el mismo. Acumulá ítems, energía y puntos y andá en busca de la salida. Entrá en esta fase por el cuadro del escenario principal.



El resorte te ayuda a subir a los tejados para alcanzar las nubes.



Esta Pink Panther hace de todo. Hasta anda por el cable de alta tensión. Cuidado.



Una buena idea es usar esta cama elástica para llegar hasta la salida. Sin misterios.

SELVA DE PIEDRA

Para una pantera urbana, nada mejor que volver a sus orígenes. Esta selva está con todo. Va a aparecer una bocota en los muros de piedras. Usá la escalera y serás transportado hacia abajo. Acumulá puntos.



Vas a necesitar la escalera. Usá las lianas y piedras para caminar y encontrarla.



Cuidado con los monos que tiran cocos. Las cáscaras de banana te hacen caer y perder energía.

Idolo de piedra: quedate cerca dándole puñetazos y reventando a los caníbales que suelta este jefe.

PANTERA HOOD

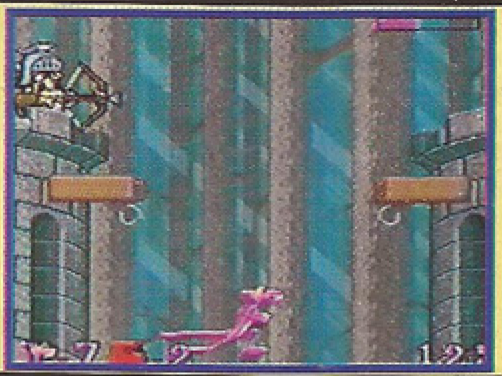
La Pantera Rosa está en los dominios de Robin Hood y tiene que enfrentar a arqueros con caras de sonámbulo para llegar a la salida. ¿Cómo entró allí la Pantera? Por adentro del libro del escenario principal.



Encontrá la escalera. La vas a necesitar para atravesar el río.



Agachate para escapar de los arqueros y andá saltando de árbol en árbol.



En el castillo, enfrentás a este noble señor. Esquivá las flechas. Sé rápido y dale puñetazos sin piedad

BEAUTY AND THE BEAST-ROAR OF THE BEAST / Sunsoft			
Acción	8 Mega		1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

La Bella y La Bestia



La Bestia
Roar of the Beast

Aquí vos comandás la Bestia, el príncipe hechizado junto con todos sus sirvientes, y que tiene que despertar el amor de una doncella para volver a la normalidad. En el game, la Bestia debe liberar a su castillo de innumerables bichos. Después, salvar a Bella, atacada en medio de la nevada por una manada de lobos y, por fin, derrotar a los habitantes del pueblo y al molestísimo Gastón, dentro del castillo. Como en el dibujo, los gráficos son una masa. Pero la jugabilidad, los golpes y los movimientos se volvieron lentos, bien de acuerdo con lo que vimos en el cine. Las fases de bonus se desarrollan en medio de pétalos de rosa y otras linduras. ¿Vas pescando la onda? En general, las situaciones son repetitivas y la diversión está bastante comprometida.

Si te gustó esta película de dibujos animados y estabas esperando la llegada del game, podés prepararte: Sunsoft decidió presentar dos juegos bien diferentes, uno con la Bella y el otro con la Bestia, pensando en agradar a chicas y varones. El problema es que ninguno de los dos quedó muy copado y la empresa no informó cuál es para quien. Fijate.

Aventura x Adventure

Roar of the Beast (El rugido de la Bestia) es la versión que mezcla acción y aventura, donde vos jugás con la Bestia. El animalote sale gruñendo y distribuyendo patadas, el desafío es mayor que en la otra versión y se supone que les gustará más a los varones. La versión de la Bella (Belle's Quest - El Problema de la Bella) es un game que comienza como un Adventure / RPG y termina como aventura. Pero el desafío es escaso y no tiene mucha acción. O sea: es diversión garantizada solamente para las niñas (sin que esto sea un prejuicio, ¿o sí?) o para los chicos más novatos.

Gráficos Copados

Las dos versiones disfrutan de gráficos muy buenos. La diferencia es que en la versión de la Bella las pantallas de texto no están muy legibles y los que tienen televisor de pantalla chica van a sudar la gota gorda para seguir el game. ¡Y en inglés, además de todo! Ahora la decisión queda en tus manos. Probá las dos versiones y fijate si una te da cosquilleo en los dedos.

FASE 1

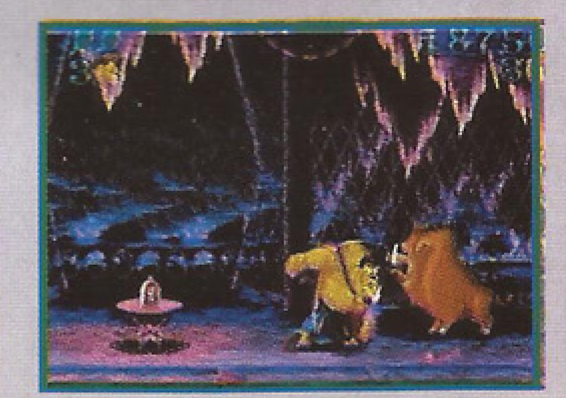
El tema es acertarle a murciélagos y víboras. Utilizá los muebles como plataforma.



Jefe - Goipeá a este oso grandulón cuando haga una pausa en sus ataques. Pero da una y alejate, si no te chupa la energía.

FASE 2

Vas a tener que andar agachado la mayor parte del tiempo.



Protegé la rosa de los ataques del jabalí: cuando él agache la cabeza, golpealo.



En esta pantalla de bonus, tenés 30 segundos para armar correctamente un rompecabezas. Si lo lográs, ganás un Continue.

COMANDOS

A	puñetazo
A	mantenido apretado puñetazo fuerte
B	salto
C	paralizante
A + B	zambullida
↓	andar agachado
↑	volver a andar de pie

EN LA FASE DE BONUS DEL ROMPECABEZA, LOS COMANDOS SON:

A	TOMAR PIEZA
B	GIRAR PIEZA HACIA ABAJO O HACIA ARRIBA
C	GIRAR PIEZA HACIA LOS LADOS

FASE 3

Saltá los enemigos solamente cuando el viento esté en contra tuyo. Hay varias trampas en esta fase. ¡Ojo!



Jefe - Para reventar a este lobo, escondete debajo de la plataforma en que está él y acertale por la espalda cuando salte.



Bonus: juntá los pétalos que caen del techo para recargar tu energía y ganar más puntos.

FASE 4

En esta fase, quien revienta a los enemigos son tus amigos: el plumero, el reloj y otros de la película. Empujá a los enemigos hacia los ángulos, que ellos hacen el resto.



Bonus: para ganar más puntos, juntá diamantes, baúles, bolsas de dinero y cuchillos.

FASE 5

Tené cuidado con flechas, fuego, murciélagos y piedras, pero reventá todo. Mucha atención a los bloques más claros: ceden si vos te quedás mucho tiempo sobre ellos. Tené mucha paciencia para reventar al gran jefazo de este game, Gastón. ¡Es un pesado de aquéllos!



Saltá hacia la otra torre y tomá una vida extra. Pero si te caés, perdés una vida, ¿eh?



Jefe - Esperá a que el plomazo de Gastón salte a la plataforma más baja y acertale por la espalda varias veces, ¿OK?



Bonus: salvá a la tetera, el perchero, el banquito, el plumero, el reloj, la pava y el candelabro para terminar el game.

¡MUCHA ATENCION A ESTOS ITEMS!

Bola Azul: invencibilidad por 5 segundos

Racimo de uvas: vale dos espejos para el marcador de energía

Cruz: disminuye tu energía

Manzana: rinde una vida extra

BEAUTY AND THE BEAST-THE BELLE'S QUEST / Sunsfot

RPG/Aventura — 1 jugador



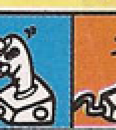



GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

La Bella
The Belle's Quest

Esta es la versión más dulce del game, que mezcla RPG con aventura. Vos comandás a la linda Bella y vivís en una provincia con tu padre Maurice, el inventor. En sus paseos por el pueblo, Bella es perseguida por Gastón, galanteador y malhumorado. Un día, su papá se pierde en el bosque y termina preso en el castillo de la Bestia. Bella entra en el castillo y, al ver a su papá preso, propone a la Bestia quedarse en su lugar. Es el comienzo de un lindo romance lleno de sorpresas. Acompañá este paseo general que damos por el game y preparate para enamorarte de una Bestia.



Bella adora los libros. En la biblioteca, debe catalogar todos en el estante para ganar uno como regalo.



En su paseo, Bella se encuentra con una piedra bloqueando el paso del agua. Volvé al pueblo y pedí ayuda a Gastón.



El Castillo de la Bestia queda en medio del bosque. El pasaje está entre la rosa amarilla y la azul.



Desobedeciendo órdenes, explorá todo el castillo hasta encontrar el cuarto de la Bestia.



Asustada, Bella huye y se pierde en el bosque. La Bestia va a salvarla de los lobos y así nacerá una linda amistad.



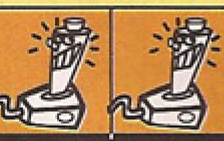
Juntá todos los pétalos de rosas que caen. ¡Qué romántico!

COMANDOS

A	Agacharse
B	Saltar
C	Hablar/tomar objetos

HAY MUCHO MAS ESPERANDOTE HASTA EL FINAL. PERO NO VAMOS A ECHAR A PERDER LA SORPRESA DE ESTE ROMANCE.

LETHAL ENFORCERS/Konami			
Acción	CD	1 ó 2 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION





LETHAL ENFORCERS

Andá entrenándote en la mira. Konami está presentando Lethal Enforcers, su primer juego para Sega CD. El game es sencillo. Vos empuñás una pistola (The Justifier, que viene junto con el CD) y tenés la misión de barrer los bandidos de las calles de la ciudad. El único modo de librarse de los villanos es mirar bien y mandar muchas balas. Lo mejor del juego es su fidelidad al arcade. La cantidad de imágenes se explica gracias al CD. Y, al final de cuentas, Konami es Konami. La jugabilidad es buena. Sólo tenés que poner la mira en un blanco y tirar del gatillo. La rapidez es fundamental. Cuanto más avanzás, más bestial se vuelve el juego. Los enemigos aparecen de la nada e intentan liquidarte. La salvación es ser más rápido y acabar con ellos. La Ley de la Selva es así...

Tiro al Blanco

Lethal Enforcers parece un gran entrenamiento de tiro al blanco. Tu único trabajo es identificar a quién es criminal y quién es inocente. Y, claro, mandar balas contra los bandidos. A pesar de parecer bastante monótono, el juego es dinámico. A todo momento aparecen enemigos diferentes y traicioneros.

Eso, sin hablar de los rehenes con aspecto de bandidos y de los villanos con caras de muchachito bueno.

La acción se desarrolla en cinco fases diferentes. Todo comienza con un asalto al banco. Después, vas a una colonia china en Chinatown, pasás por un secuestro de avión, enfrentás a un traficante de drogas y terminás en una fábrica de productos químicos. OK, venciste. La historia no es de las más creativas. ¿Y qué? Lethal Enforcers no está hecho para pensar. El tema es pegar los ojos a la pantalla y soltar tiros y más tiros contra los bandidos. Y bien rápido...

JUSTIFIER - TU PISTOLA

Este arma azul viene con el CD. Es precisa, liviana y fácil de accionar. PERO SOLO PUEDE SER USADA EN EL GAME. También podés jugar con el joystick, pero se vuelve bastante más difícil.

PARA CONSEGUIR LAS ARMAS, BASTA TIRARLES A LOS ICONOS QUE APARECEN EN LA PANTALLA

CUANDO TU MUNICION SE ACABE, TIRA FUERA DE LA PANTALLA PARA RECARGAR TU ARMA

GANA UN CONTINUE CADA MIL PUNTOS

LAS ARMAS DEL JUEGO

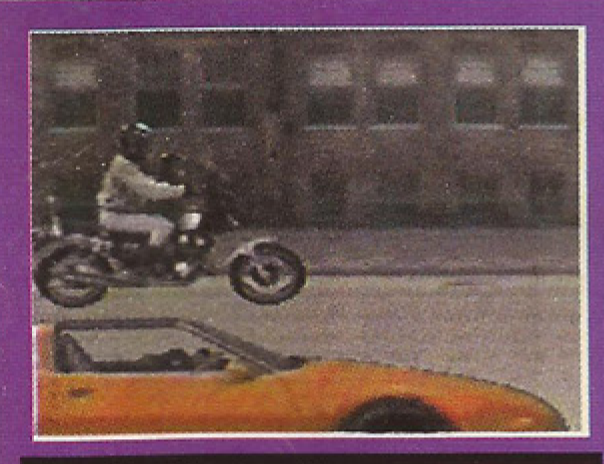
Comenzás el juego con un revólver calibre 38 que tiene seis balas. Fijate las otras armas que podés conseguir durante el juego. Atención: cada vez que recibís un tiro, perdés el arma con la que estás y vuelta al viejo "treinta y ocho".

Magnum: Calibre 44, 6 balas

Pistola automática:	Como el 38, pero tiene 12 balas.
Rifle de asalto:	Dispara 3 tiros al mismo tiempo.

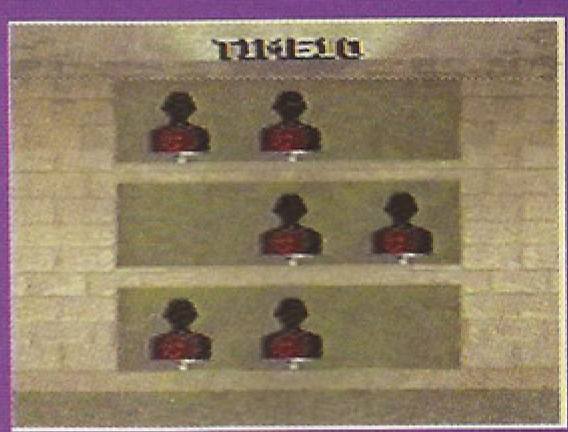
"12": Hace estragos bestiales y tiene 6 balas.

Ametralladora:	Da hasta 36 tiros seguidos. No puede ser recargada.
Lanzagranadas:	Una masa. Son 8 tiros no recargables.


Cuando el auto rojo aparezca, reventá al motociclista que aparece en el ángulo izquierdo de la pantalla.



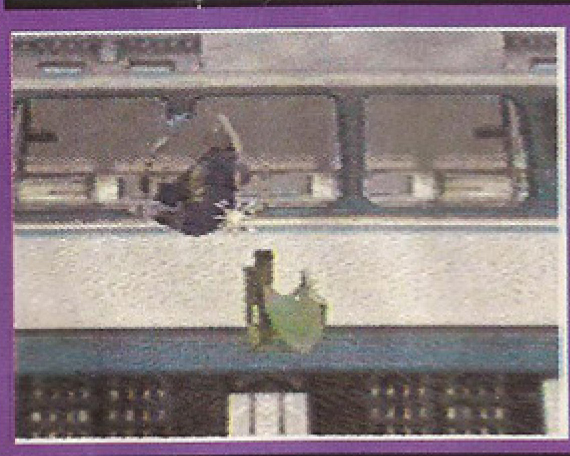
Primer jefe. Acertale a la figura y a las bombas que él te tira.


Bonus: acertale al mayor número de blancos para acumular puntos. Tenés pocos segundos.

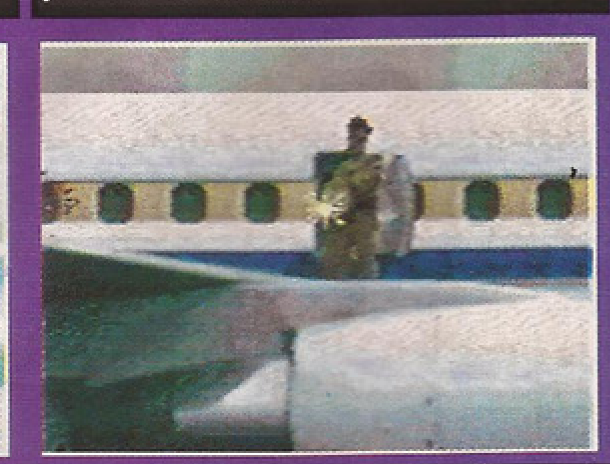


En China-Inn, cuidado para no darles a los policías. Tirales a los tipos de la ventana.


¡Trampas! En el subterráneo, este tipo parece rehén, pero no lo es. Lo mismo con el fotógrafo que sólo toma fotos.


Jefe: acertale a los tipos y a las espadas que él te lanza.


¡Uau! Podés disparar a lo loco. No hay rehenes dentro del avión. Tirá sin miedo de acertarle a un inocente.


El tercer jefe es muy molesto, pero el esquema es el de siempre. Balas y más balas con él.

ART OF FIGHTING / SNK	
Lucha	1 ó 2 jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

Muchachada, finalmente llegó la versión de Art of Fighting para Mega. Es la tercera. Antes vinieron la de Neo Geo y SNES. Y el juego tiene la misma acción bestial de siempre. La única decepción es el sonido, que empeoró bastante.

Para los que no lo recuerdan, Art of Fighting es la historia de Ryo Sakasaki, un luchador sensacional cuya hermanita, Yuri, fue raptada por el villano Mr. Big. El maligno reunió a varios luchadores para destruir a Ryo, inclusive a su propio padre, Karate, quien acepta combatirlo para que no maten a Yuri. Nuestro héroe enfrenta a todos los enemigos con la ayuda de su archirrival Robert García, enamorado de su hermana. ¡Para pelear contra los canallas, hasta los enemigos se unen!

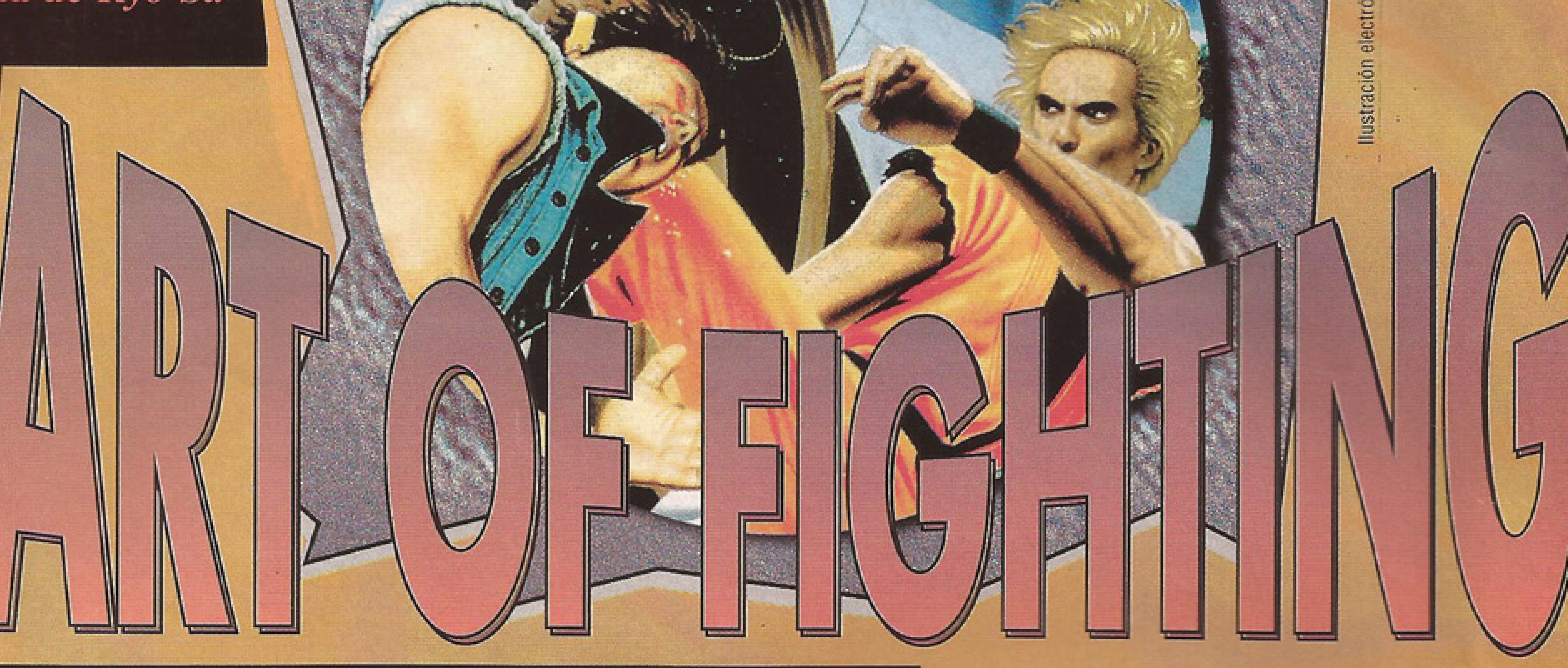
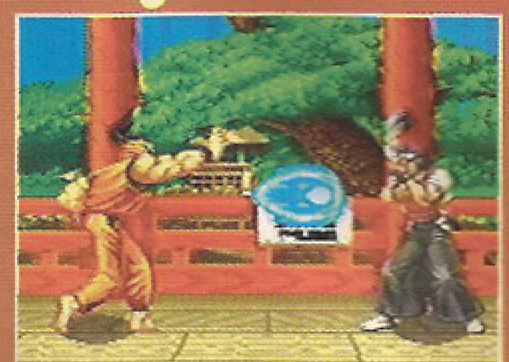


Ilustración electrónica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

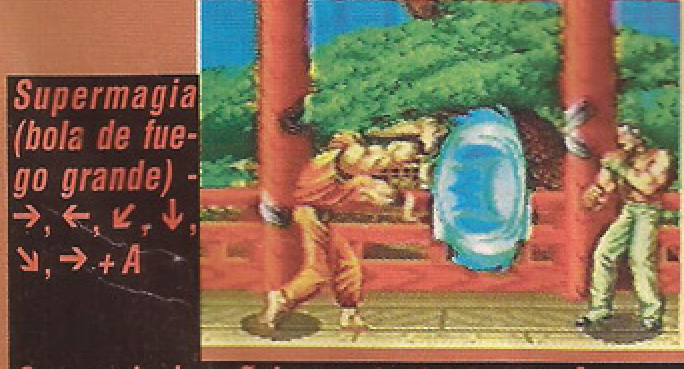
OPCIONES DE JUEGO

Art of Fighting tiene cuatro niveles de dificultad (very hard, hard, normal y easy) y dòs modos de juego. El modo 2 Players es un Vs. Mode común: vos luchás contra un colega y elegís entre los 10 personajes del game. El modo 1 Player está dividido en fases: vos jugás solo y combatís contra los ocho luchadores y dos jefazos del game en un orden preestablecido. Sólo Ryo o Robert pueden ser elegidos como personajes.

Ryo Sakasaki



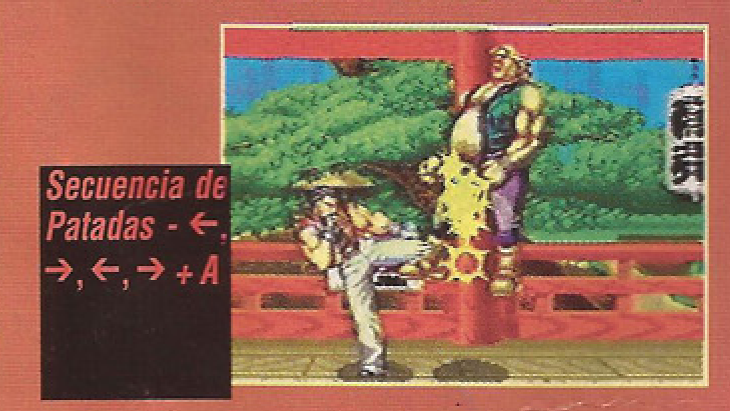
Bola de fuego - ↓, ↘, → + A



Supermagia (bola de fuego grande) - →, ←, ↙, ↓, ↘, → + A

Secuencia de puñetazos - ←, →, ←, → + A
Patada de fuego - ↙ 2s → + B
Dragon Punch - →, ↓, ↘ + A

Robert Garcia



Secuencia de Patadas - ←, →, ←, → + A



Patada de fuego - ← 2s → + B

Bola de fuego - ↓, ↘, → + A
Supermagia (bola de fuego grande) - →, ←, ↙, ↓, ↘, → + A

COMANDOS

Iguales para todos los personajes. Los botones son configurables.

A - Puñetazo/recarga la barra de magia

B - Patada

C - Llamar a la pelea (disminuye la barra de magia del enemigo)

→, → o ←, ← - Correr hasta el enemigo o escapar de él.

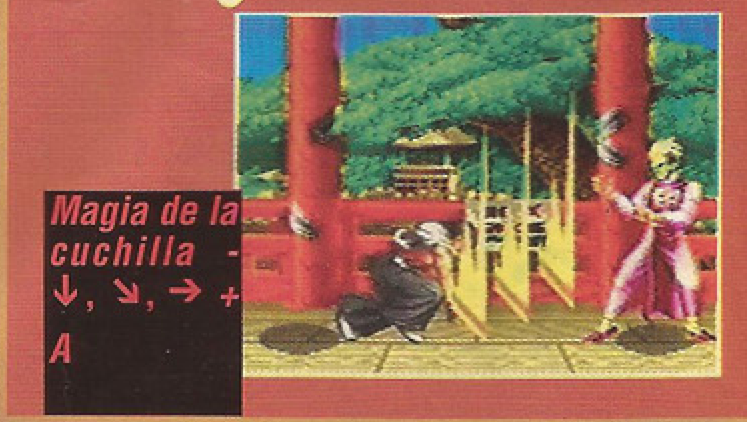
↑ + B - zancadilla

↑ + C - Patada hacia atrás

↑ (cerca de la pared) + C - Salta en la pared y en el enemigo

A (presionado cerca del enemigo) - Agarra y tira lejos

Ryako Todo

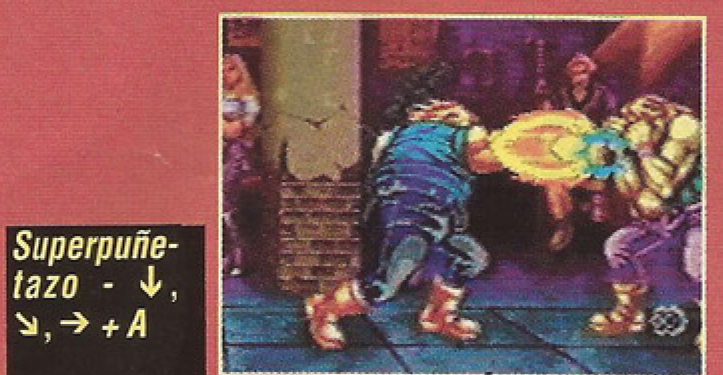


Magia de la cuchilla - ↓, ↘, → + A

Jack Turner



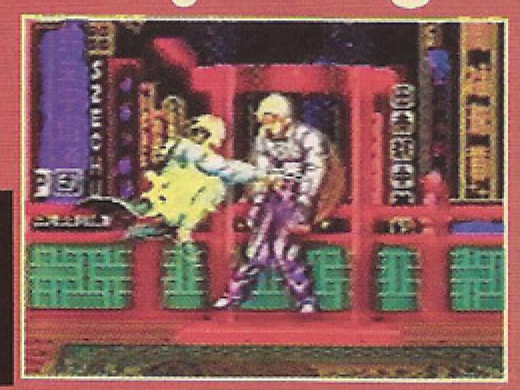
Patada de fuego - ↙ 2s → + B



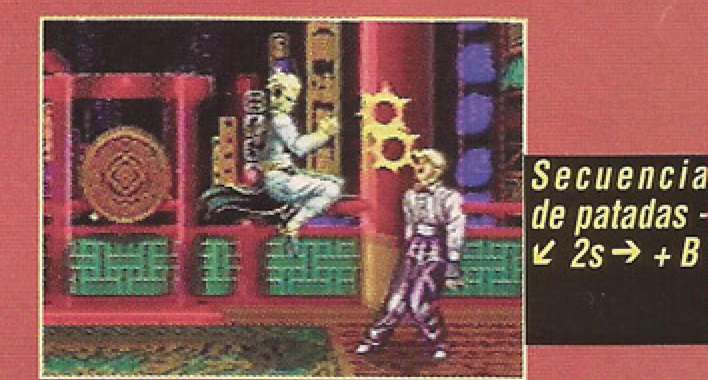
Superpuñetazo - ↓, ↘, → + A

Zancadilla - ↓, ↙, ← + B

Lee Pay Long



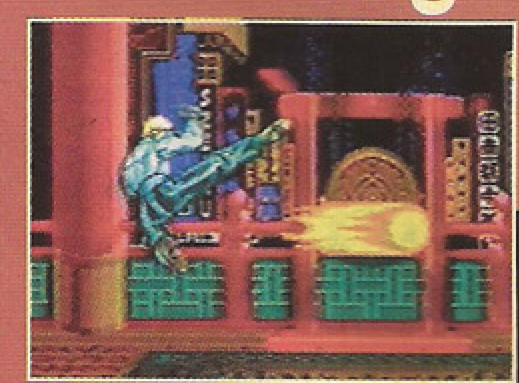
Giro con garras arriba - ↓, ↘, → + A



Secuencia de patadas - ↙ 2s → + B

Giro con garras abajo - ↓, ↘, → + B
Secuencia de puñetazos - ←, →, ←, → + A

King



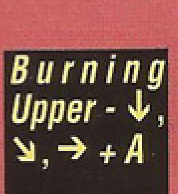
Bola de fuego - ↓, ↘, → + B



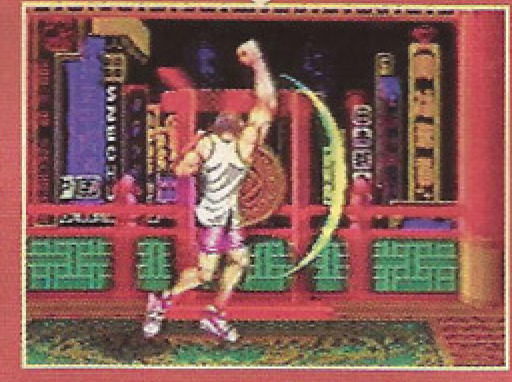
Secuencia de patadas - ↓, ↙, ← + B

Patada de fuego - ↙ 2s → + B

Micky



Burning Upper - ↓, ↘, → + A



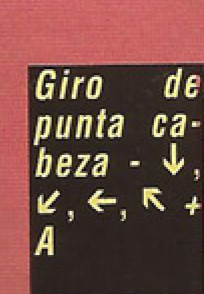


Fuego en el suelo - ↓, ↘, → + B

John Crawley



Cometa - ↓, ↘, → + A



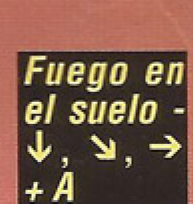
Giro de punta cabeza - ↓, ↙, ←, ↖ + A



Secuencia de patadas - ↓, ↘, → + B

Mr. Big

Este personaje no salta. Es el primer jefazo del Story Mode (1 player)



Fuego en el suelo - ↓, ↘, → + A

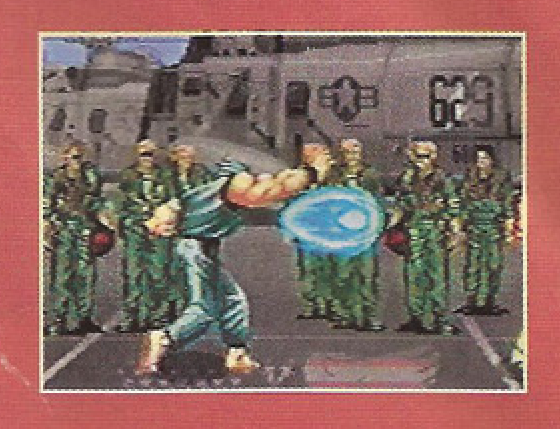




Vuelo de Superhombre - ↓, ↙, ←, ↖ + A

Voltereta - ← 2s → + B

Karate



Bola de fuego - ↓, ↘, → + A

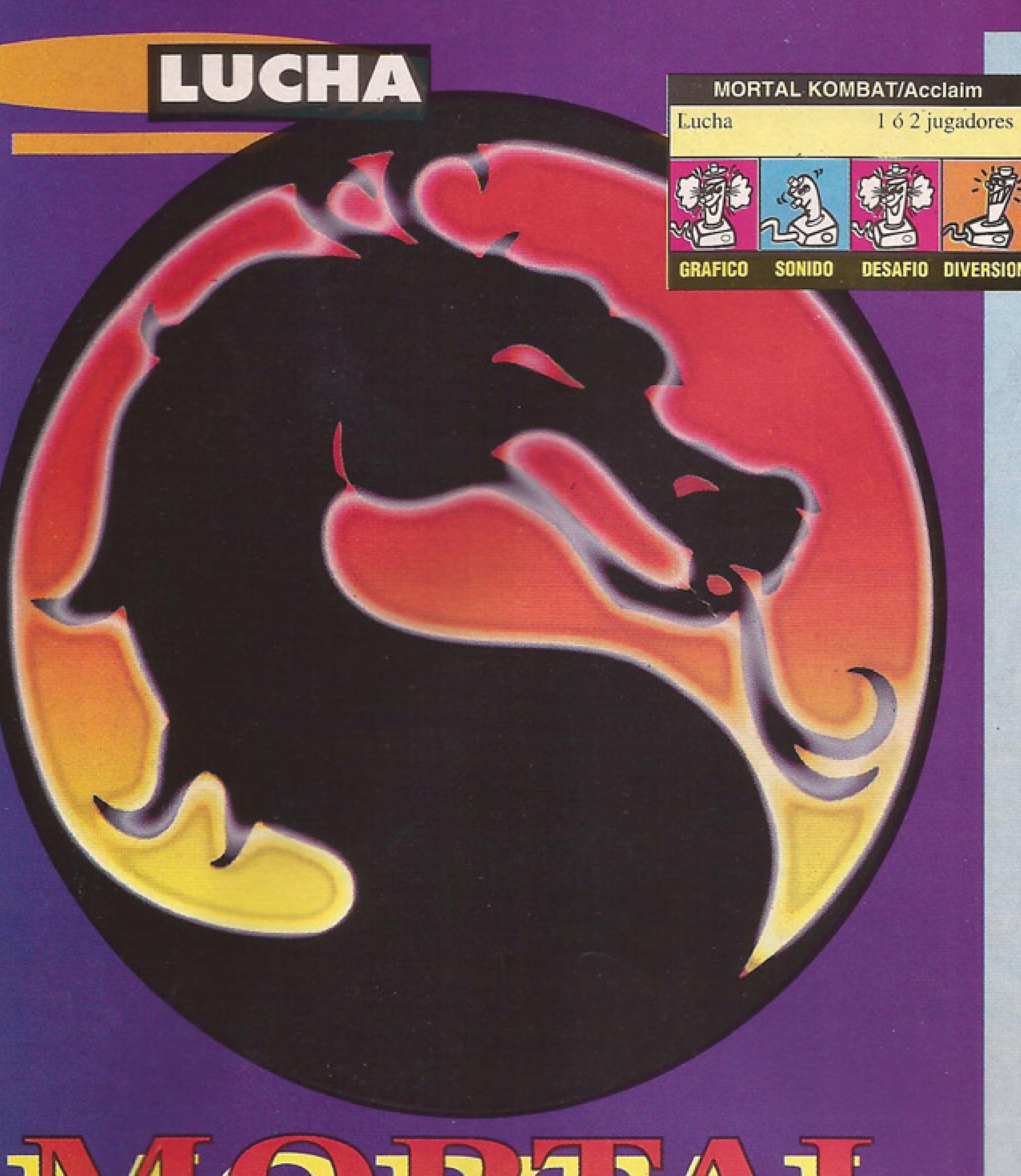
Supermagia (bola de fuego grande) - →, ←, ↙, ↓, ↘, → + A

Jefazo final del Story Mode. Es mucho más fuerte y rápido que Robert y Ryo.

Secuencia de puñetazos - ←, →, ←, → + A
Patada de fuego - ↙, → + B
Dragon Punch - →, ↓, ↘ + A

LA SUPERMAGIA SOLAMENTE FUNCIONA CUANDO VOS ESTAS CON LA BARRA DE ENERGIA LLENA

MORTAL KOMBAT/Acclaim			
Lucha		1 ó 2 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

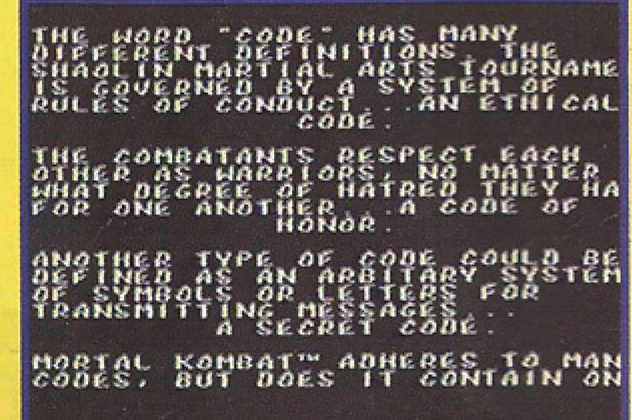


MORTAL KOMBAT

Hasta que al fin llegó. ¡Y valió la pena esperar! La versión de Mortal Kombat para Master System llegó para dejar contentos a todos los fans. Y el cartucho salió bastante bueno para los patrones de la consola. El game trae muchos golpes y personajes digitalizados. Y si vos preferís jugar con los golpes fatales más duros, no hay drama. Basta usar la secuencia secreta.

CODIGO PARA EL MODO MORTAL

En la pantalla donde aparece el texto sobre el código de honor de los luchadores, hacé la secuencia 2, 1, 2, ↓, ↑. Si el truco salió bien, va a aparecer la frase: Now enter in the Combat (Ahora entrá en el combate). ¡Y de ahí, a disfrutar!



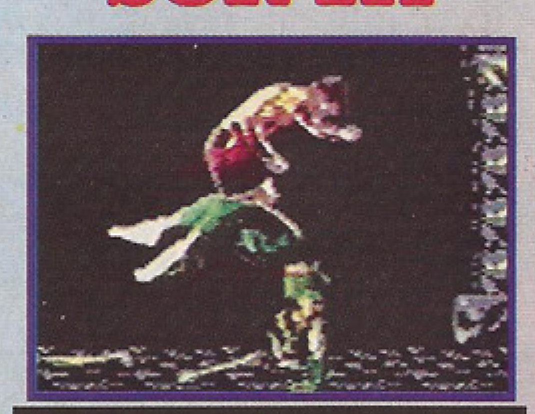
Menos uno

De los ocho luchadores originales del juego, uno desapareció en esta versión: Kano. Desgraciadamente, los escenarios también disminuyeron de siete a dos y la fase de bonus desapareció. ¿Lástima, no? Pero era necesario perder algo, porque la capacidad de la consola es pequeña para tanto golpe y personaje. Lo recopado es que el game trae los golpes mortales que hicieron la fama y la diversión de Mortal Kombat.

LOS GOLPES FAMOSOS

Mortal Kombat para Master trae menos golpes que la versión Arcade y la jugabilidad fue adaptada. Ahora, tenés que accionar más lentamente los comandos de los golpes.

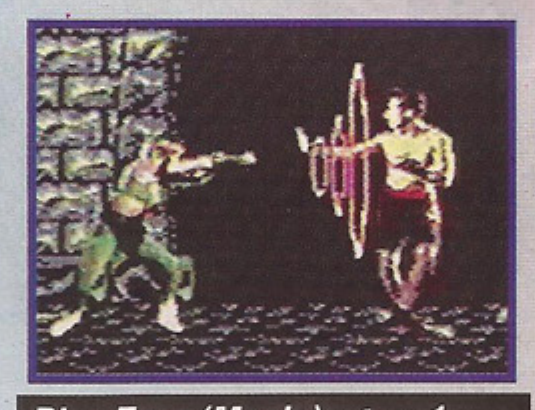
SONYA



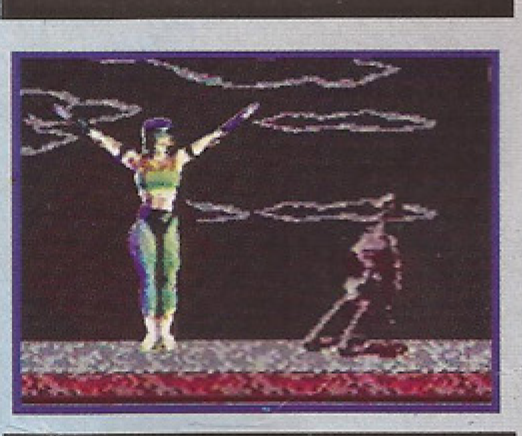
Scissor Grab (Tijera) - ↓ 1 + 2



Square Wave Fight (Voladora) - →, ←+ 1

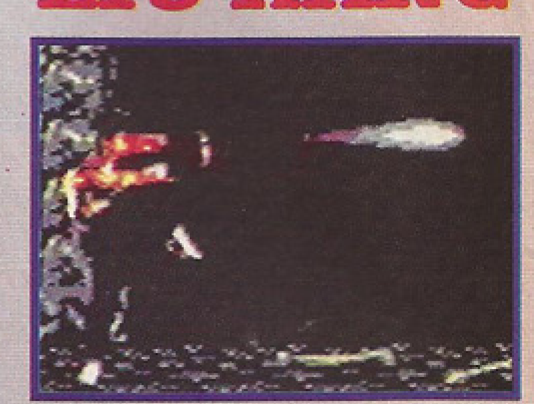


Ring Toss (Magia) - ← + 1

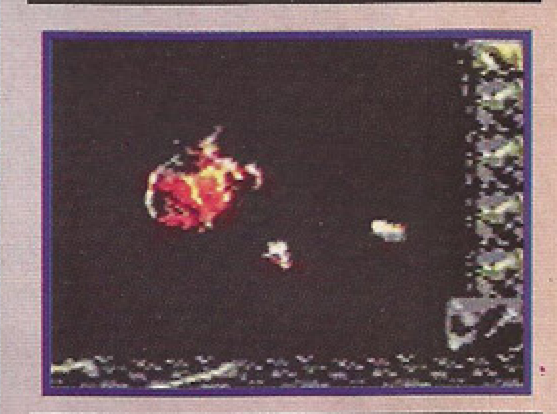


Golpe Mortal - → → ← ← + defensa

LIU KANG



Orange Fireball (Magia) - →, → + 1



Flying Kick (Voladora) →, → + 2



Golpe Mortal - →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖, ↑, ↗, →,

IGUALES PARA TODOS

Defensa - ← + 1
Giratoria con patada alta - ← + 2
Zancadilla - ↙ + 2
Uppercut - ↓ + 1

LOS LUCHADORES SON DE VERDAD

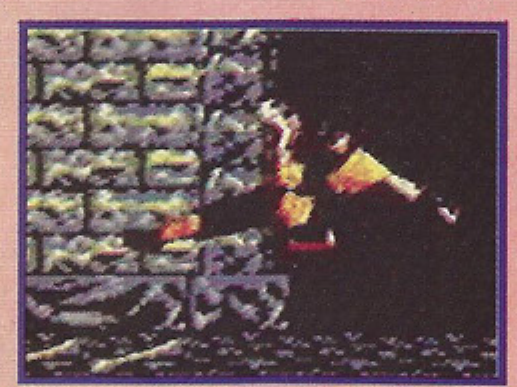
La producción de Mortal Kombat fue tan refinada que Acclaim contrató a luchadores profesionales para representar los golpes. Sólo el de Goro es de mentiras. Cuatro actores encarnan los personajes del juego. En la pantalla de la TV no siempre se los puede leer.

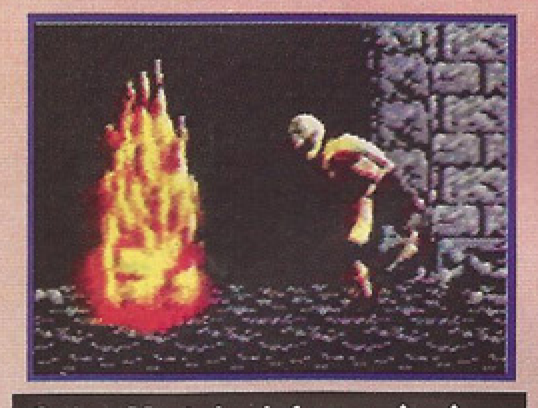
Rayden	Carlos Pesina
Johnny Cage, Scorpion e Sub Zero	Daniel Pesina
Sonya	Elizabeth Malecki
Liu Kang e Shang Tsung	Ho Sung Pak

LOS GOLPES MORTALES DE SONYA, LIU KANG Y SCORPION NO CAMBIAN CON LA SECUENCIA SECRETA

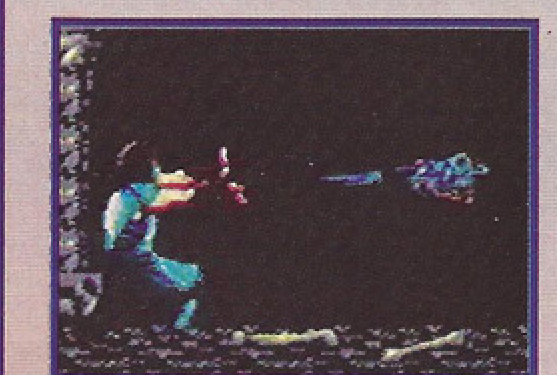
SCORPION

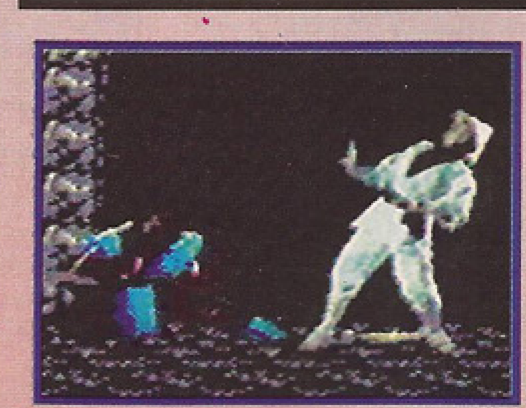

Van Dan Spear (Dardo) - ←, ←, + 1

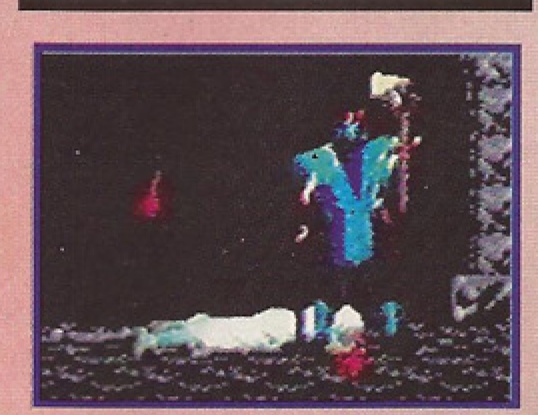

Teleport Punch (Teleportación) - ↓, ← + 1

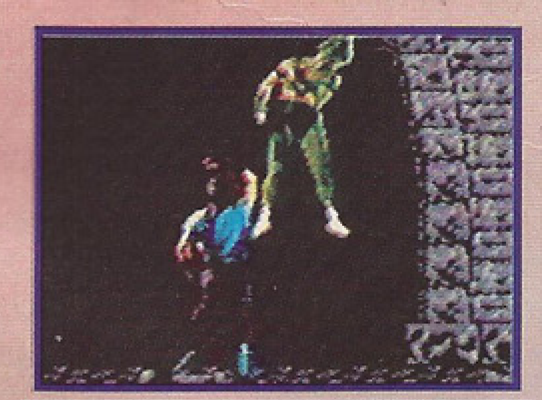

Golpe Mortal - defensa, ↑, ↑

SUB ZERO

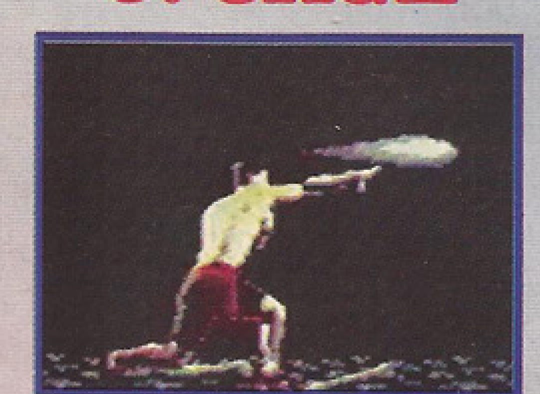

Ice Blast (Magia) - ↓, → + 1

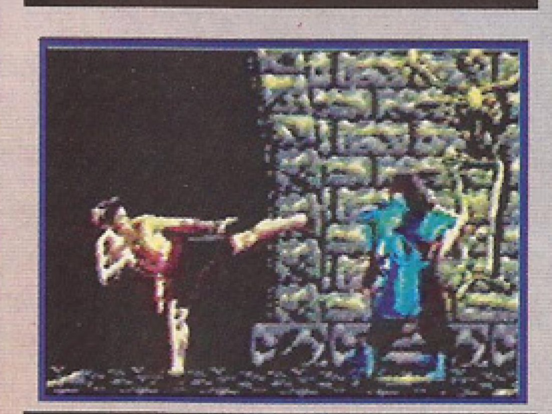

Power Slide (Zancadilla) - ←, ←, + 1 + 2

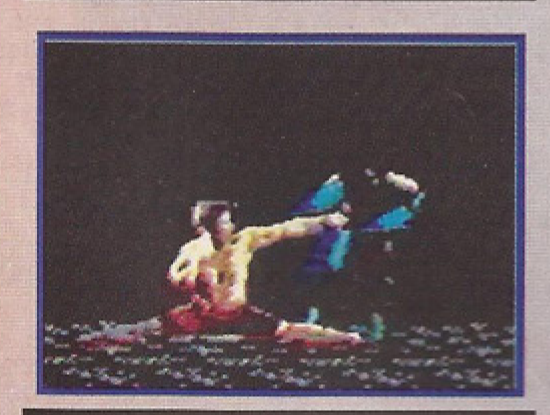

Golpe Mortal con código - →, ↓, →, + 1


Golpe Mortal sin código - →, ↓, → + 1

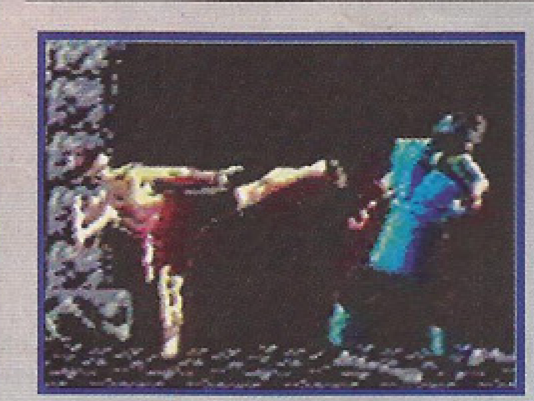
J. CAGE


Green Flame (Magia) - ←, → + 1


Sliding Shadow Kick (Patada) - ←, → + 2

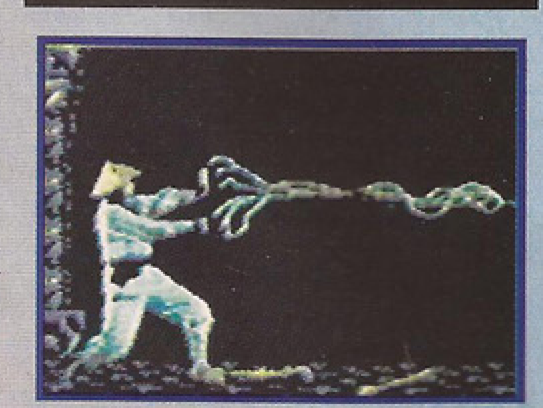

Splits Punch (puñetazo especial) - 1 + 2


Golpe Mortal con código →, →, ←, + 1


Golpe Mortal sin código - →, →, → + 1

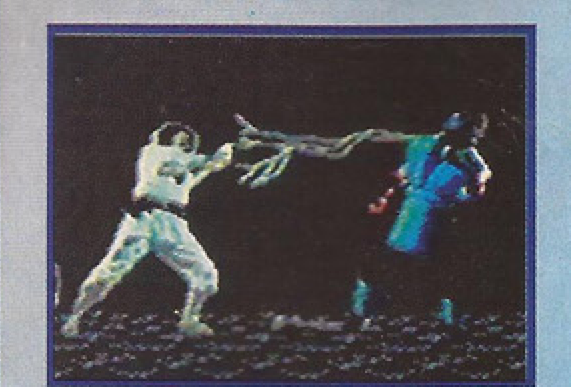
RAYDEN


Torpedo - ←, ←, →


Lightining Throw (Magia) - ←, ↓, → + 1


Teleport - ↓, ↑


Golpe Mortal con código - →, →, ←, ← + 1

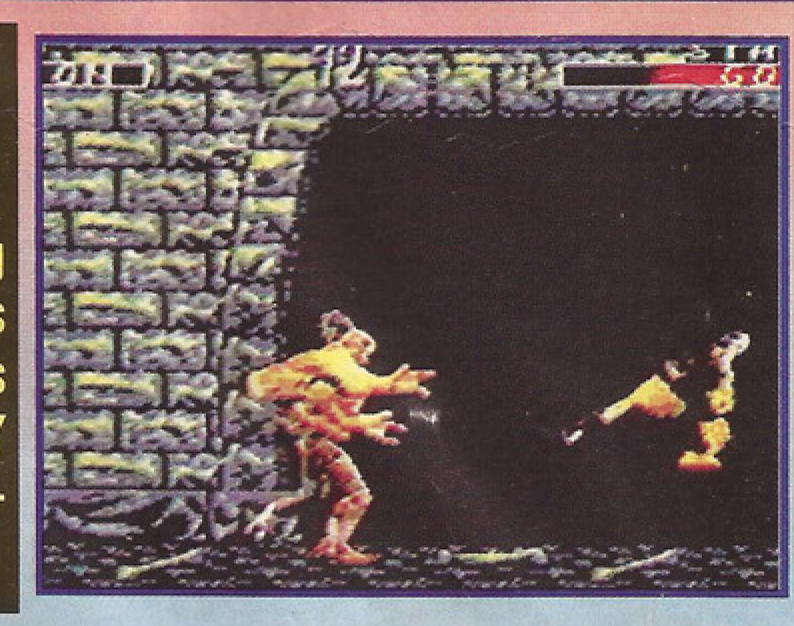

Golpe Mortal sin código - ←, ←, ← + 1

LOS GOLPES DE ESTE ARTICULO FUERON HECHOS CON TU LUCHADOR A LA IZQUIERDA

COMANDOS			
1	Puñetazo	2	Patada

FINAL DEL GAME

Goro y Shang Tsung son los jefazos finales del game. ¡Y son re-difíciles! Preparate.



Scorpion es el mejor personaje para enfrentar a Goro. Usá teleportación, dardo y Uppercut varias veces.

Shang Tsung se transforma en todos los personajes de Mortal Kombat. Cuidado con la magia del cráneo de fuego.



Atención, fanáticos de los games de lucha: nos sentimos obligados a admitir que, en juegos de este tipo, SNK arrasa con todo y es difícil derrotar a Neo Geo. Los cartuchos nunca tienen menos de 100 Mega de memoria. Resultado: los luchadores son geniales y los gráficos, alucinantes.

¡Y Fatal Fury Special es el mejor de todos! Este game agrupa todos los personajes de Fatal Fury 1 y 2. Se puede jugar con cualquier luchador, principalmente con los jefes. Los gráficos vienen increíbles: nuevos escenarios y cielos deslumbrantes. ¡Hay que verlos para creerlo!

La historia es archiconocida: los hermanos Terry y Andy Bogard luchan contra todo y contra todos para vengar la muerte de su padre. El culpable es el villano Geese Howard. El game no es nada fácil y está todavía más rápido.



FATAL FURY SPECIAL / SNK

Lucha 1 ó 2 jugadores



En verdad, este cartucho tiene los ocho personajes de la segunda versión, más algunos jefes de Fatal Fury 1 y 2. O sea, se puede jugar con todo el mundo. Los golpes de los luchadores fueron publicados en nuestra edición N° 16 (Ranma 1/2 2 en la tapa). Los luchadores que aparecen aquí son Terry y Andy Bogard, Joe Higashi, Jubei Yamada, Big Bear, Kim Kaphwuan, Mai Shiranui y Chin Shin Zan.

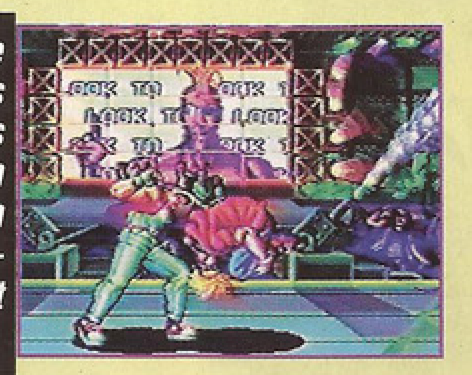
LOS LUCHADO

DUCK KING



El tipo tiene un aspecto entre punk y playboy. Pero es re-ágil y su escenario es moderno: una discoteca.

Head Spin Attack: ← → + puñetazo
Break Storm: ↓ ↘ → ↗ + patada
Beat Rush: → ← → + puñetazo
Dancing Dive: ← → ← + patada
Needle Low: ↘ + D



Duck King se manda unas bolitas altas (Head Spin Attack), bien al estilo Blanka, de Street Fighter 2

TUNG FU RUE



Este chinito es viejo, pero no pienses que esto lo hace más fácil: sabe de kung fu como ninguno.

San'hibu: ↓ ↙ ← + puñetazo
Gekihou: C repetidamente
Ressenkyaku: ↙ ↗ + patada
Shoha: ↙ ↗ + puñetazo



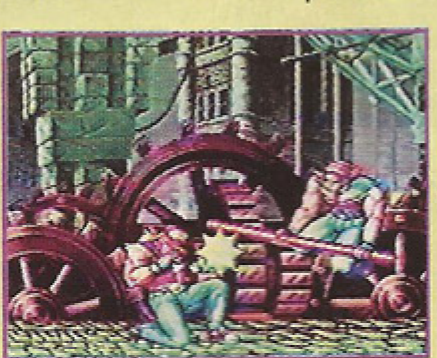
Fijate en este nuevo golpe de Tung Fu Rue: es un aura fatal (Gekihou), en el que duplica de tamaño.

BILLY KANE



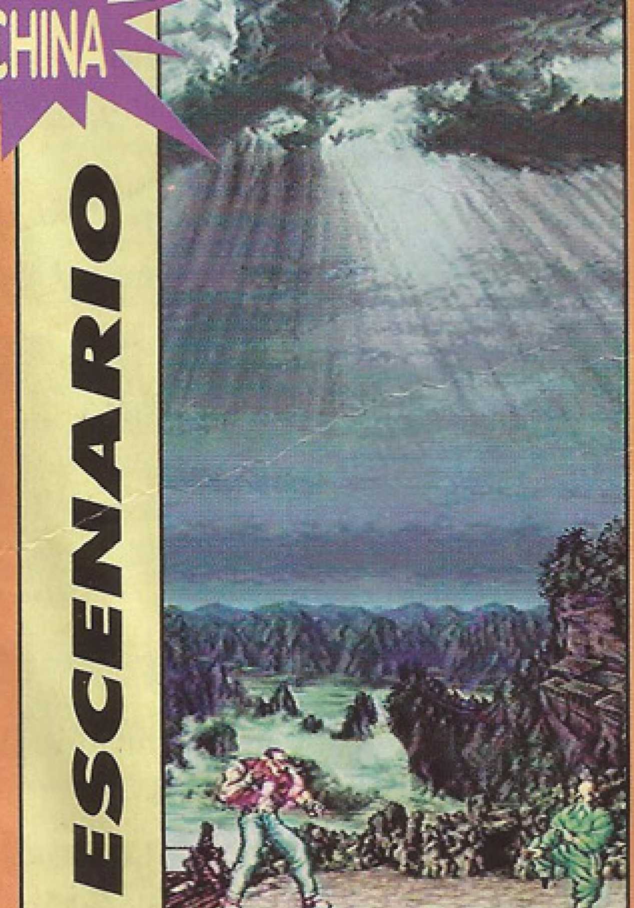
El inglés Billy fue jefe sólo en la primera versión. Su pantalla es una fábrica, llena de engranajes que quitan energía.

Tchudan Sansetsukon Zuki: ← → + puñetazo
Koma Otoshi: ↙ ↗ + puñetazo
Senpukon: puñetazo repetidamente
Kyoshu Hishokon: ↙ ↓ ↘ → + patada



Billy lucha utilizando un enorme palo. ¡Re-bueno!

ESCENARIO CHINA

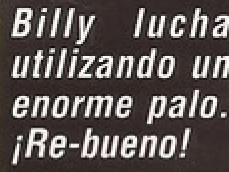


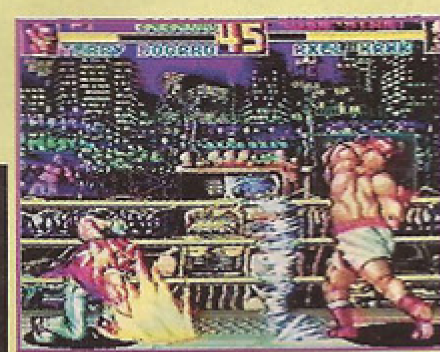
AXEL HAWK



Es la versión blanca del boxeador Michael Max, de Fatal Fury 1. Es flojo y le suplica a cualquiera.

Tornado Upper: ↓ ↘ → + puñetazo
Smash Bomber: ↙ → + puñetazo
Axel Dance: puñetazo repetidamente





El tifón de Axel es igualito al de Joe Higashi

RES NUEVOS

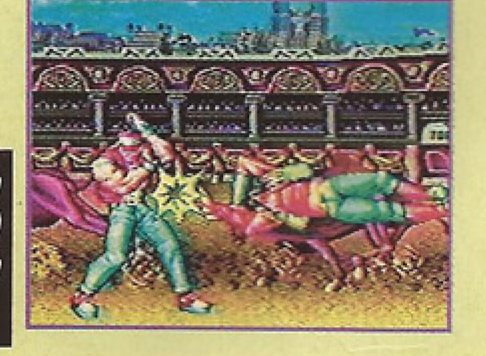
CONOCE A LOS PERSONAJES QUE PODES COMANDAR



LAURENCE BLOOD

Laurence es muy rápido. Este español parece una mezcla de Bison con Vega y lleva una espada bajo la capa.

Bloody Saber: ← ↙ ↓ ↘ → + puñetazo
Bloody Spin: ← → + patada
Bloody Cutter: ↓ ↑ + puñetazo



El torpedo (Bloody Spin) de Laurence es arrasador

GEESE HOWARD

Es el gran villano de la primera versión. ¡Y es lógico, porque este norteamericano es difícil de agarrar en una lucha!

Rappuken (magia): ↓ ↘ → + puñetazo
Shippuken: ↓ ↙ ← + puñetazo
Atemi-nage: ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + puñetazo



Fijate qué genial la magia Rappuken

WOLFANG KRAUSER

Krauser es el jefazo final de Fatal Fury 2. Y el tipo es re-peligroso: grandote y astuto. ¡Preparate!

Blitz Ball (magia): ↓ ↙ ← + puñetazo o patada
Leg Tomahawk: ↓ ↘ → + patada
Atemi-nage: ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + puñetazo

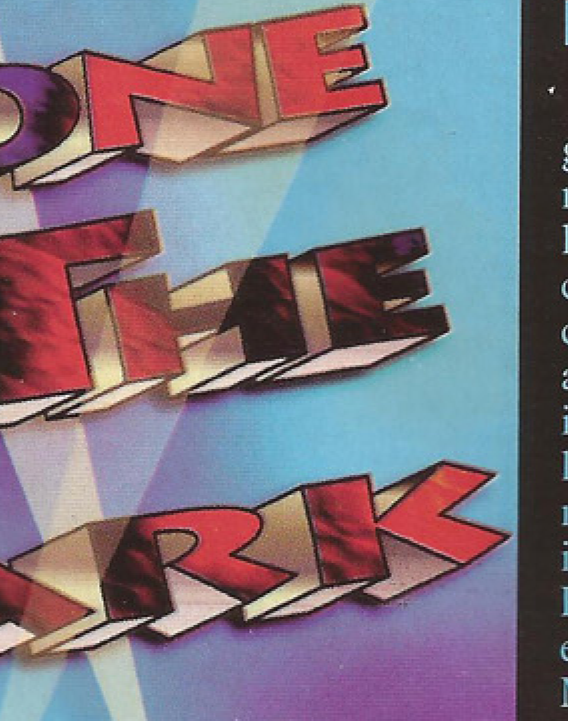


Krauser es uno de los mejores de este game. Suelta magia ("Blitz Ball") arriba y abajo.

★ AHORA, BIG BEAR ARROJA UN SOPLIDO AL PUBLICO. ★ EN TODAS LAS VERSIONES DE FATAL FURY, LOS LUCHADORES PUEDEN AVANZAR Y RETROCEDER PERPENDICULARMENTE AL PLANO DE LA PANTALLA.

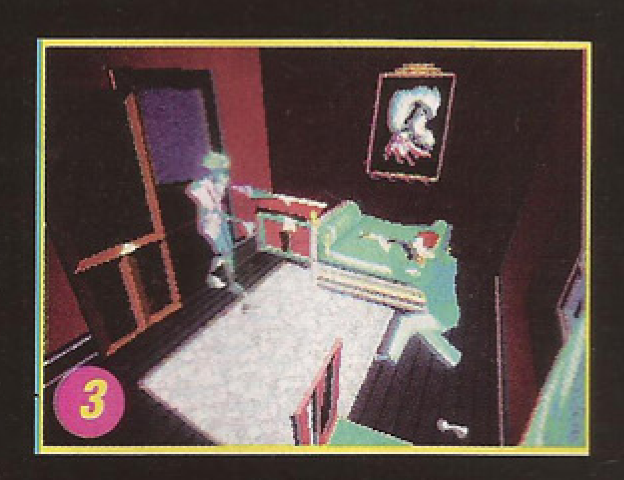
OK, ustedes ganaron. Hace meses que nuestros fieles lectores nos envían centenares de cartas pidiendo trucos de Alone in the Dark. Para todos los que se han enganchado con este game fascinante, aquí va nuestra contribución a su éxito. ACTION GAMES comienza a publicar la resolución completa del juego en esta edición. Esta solución te conducirá por todos los enigmas del game. Todos los ítems no necesarios serán dejados de lado cuando sea posible. Las indicaciones de dirección tienen en cuenta la posición del personaje. Ojo: éste no es el único orden para llegar al final. Pero es la forma menos complicada. Bueno, basta de charlas y vamos a lo que interesa. Está atento: en una próxima edición habrá más.



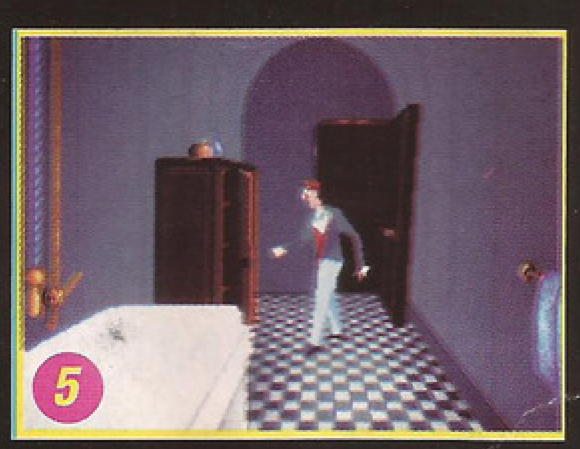


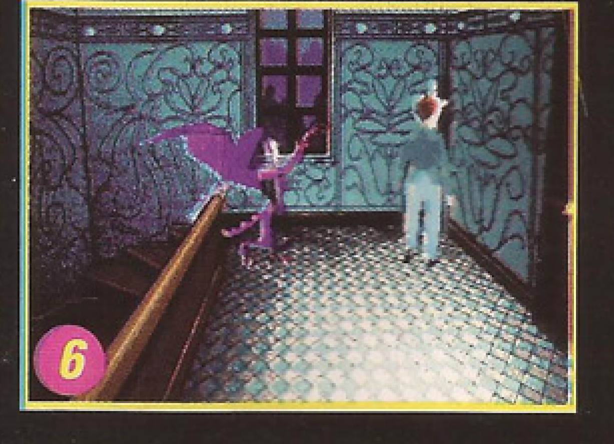
En el Sótano

Empujá (verbo Push) el guardarropa hacia adelante de la ventana, evitando la bestia voladora (FOTO 1). Enseguida, empujá el baúl bien hacia arriba de la puerta trampa en el suelo para no dejar que el Zombi suba. ¡Listo! Ahora podés explorar el SOTANO con seguridad, sin correr riesgos innecesarios. Abrí el baúl y tomá el rifle. Hay una nota detrás del piano, del lado derecho, y un libro en la pequeña estantería del lado opuesto a la ventana. Leé y dejá el Libro (Extracts of Golden Fleece) y la nota. Abrí/Buscá (verbo Open / Search) el armario para encontrar la colcha indígena (Indian Cover). Tomá la linterna de arriba de la mesa. Salí por la puerta del lado derecho de los barriles (por donde vos entraste) para llegar al Depósito.

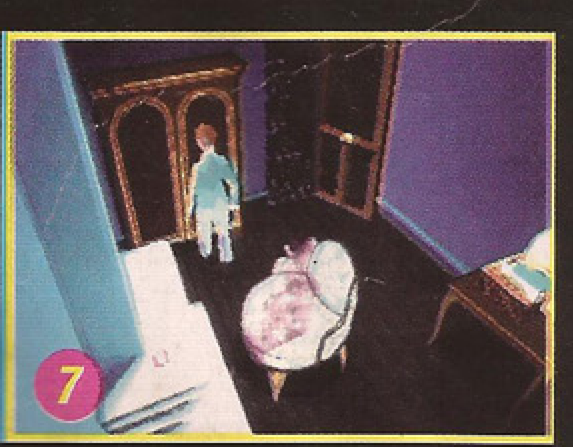

1


2


3


4


5




6

En el Primer Corredor

El suelo delante tuyo es frágil. ¡Cuidado! Entrá en el Primer Cuarto, a tu izquierda. En la secuencia, avanzá en dirección al Segundo Cuarto (derecha). Salí por el Tercer Cuarto y andá hacia el Primer Baño, a la izquierda, enseguida después de la falla en el suelo. Salí del Primer Baño y andá hacia la izquierda, llegando al final del Primer Corredor y saliendo en el tope de las Escaleras de Madera.

En el Primer Cuarto

Abrí/Buscá el escritorio para tomar una llave. Usá la llave en el baúl y tomá el viejo sable (Old Calvary Sabre). Dejá la llave.

En cuanto se abra la puerta, da dos tiros con el rifle para matar al zombi (FOTO 3). Salí del cuarto, atravesá el Primer Corredor y entrá en el Segundo Cuarto.

En el Segundo Cuarto

Cerrá la puerta detrás tuyo para impedir el ataque del Zombi Jr. Seguí hasta el Tercer Cuarto por la puerta de conexión.

En el Tercer Cuarto

Preparate para matar otra bestia voladora. Atención: esta vez la maldita entra por la ventana. Dispará el rifle dos veces para librarte de ella. Tomá el vaso y arrojalo (verbo Throw) para tomar la llave de la cómoda (FOTO 4).

Deshacete del vaso quebrado. Usá la llave para abrir la cómoda y tomar los dos espejos (Small Mirrors). Dejá la llave y salí por la puerta cerrada. Atravesá el Primer Corredor y entrá en el Primer Baño.



En el Depósito

Abrí/Buscá las estanterías de la derecha y buscá la lata de aceite (Can of Oil - FOTO 2). Usá la lata de aceite, abandonándola enseguida. Tomá el arco y salí por la puerta hacia el Primer Corredor.

En el Primer Baño

Abrí el armario y Buscá el equipo de primeros auxilios (First Aid Case - FOTO 5). Abrí/Buscá el equipo y tomá el frasco. Dejá la caja vacía. Comé/Bebé (verbo Eat/Drink) el frasco para conse-

guir algunos puntos de energía. Largá el frasco vacío. Salí del Baño y girá a la izquierda, en dirección al Primer Corredor. Atravesá la puerta cerrada.

En el Tope de las Escaleras de Madera

Caminá cerca de las paredes hasta las estatuas. Dejá/Colocá (verbo Drop/Put) un espejo en cada estatua (FOTO 6). Una cosa muy loca ocurrirá: el reflejo de una en la otra las matará. Bajá las escaleras.

En el final de las Escaleras de Madera

Andá hacia la derecha, sin perturbar al Caballero, a través de la puerta cerrada. ¡No te metas con el Fantasma Negro (Dark Figure)! Tomá el gramófono y la caja de fósforos. No te acerques al atizador (Poker). Abrí el armario detrás de la caja de cartuchos (FOTO 7). Recargá el rifle (o usá los cartuchos - da lo mismo). Salí y andá hacia el otro lado de las escaleras, pasando por el Caballero llegando hasta el Segundo Corredor.

Tomá la estatuita muy pesada (Very Heavy Statuette) y el libro. Leé y dejá el libro (Diary of a Journey). Tomá la linterna y salí del Cuarto. Pará de usar la linterna, eligiendo una acción (Abrí/Buscá, por ejemplo).

Andá hasta el final de las Escaleras de Madera y bajá las Escaleras de Piedras.

En el Final de las Escaleras de Piedras

Andá hacia la izquierda y abrí la puerta destrabada para llegar al Jardín.

Enseguida, subí por las Escaleras de Piedras para llegar al final de las Escaleras de Madera (¡de nuevo!).

En el Jardín

Dirigite a la estatua de la muchacha que está en el centro del Jardín. Buscá tres flechas en la base de la estatua (FOTO 11). Salí del cuarto antes de que las arañas consigan agarrarte. Ni intentes acabar con ellas, pues los bichos peludos son inmortales. Andá hasta el final de las Escaleras de Piedras.

En el Segundo Corredor

Andá directo hacia la puerta que está bien delante tuyo. Es el antiguo Cuarto de Jeremy. Entrá en la segunda puerta a la derecha, el Segundo Baño. Después andá hasta la puerta siguiente, el Cuarto Oscuro. Usá la caja de fósforos para encontrar la linterna y entrá en el Cuarto Oscuro.

En el Antiguo Cuarto de Jeremy

Tomá el cuaderno (Notebook - FOTO 8). Preparate para matar otra bestia voladora. Aparece detrás tuyo. Leé y dejá el notebook (Jeremy HartWood's Notebook). Salí hacia el Segundo Corredor.

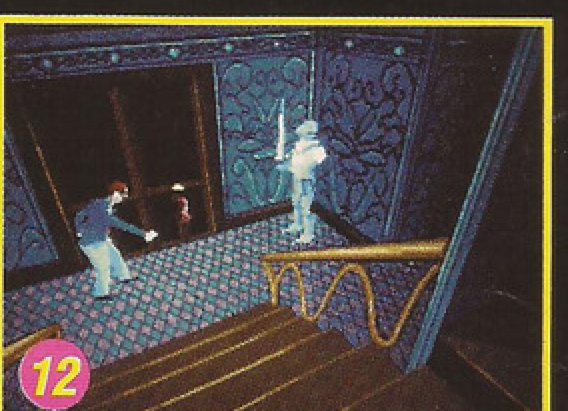
En el Segundo Baño

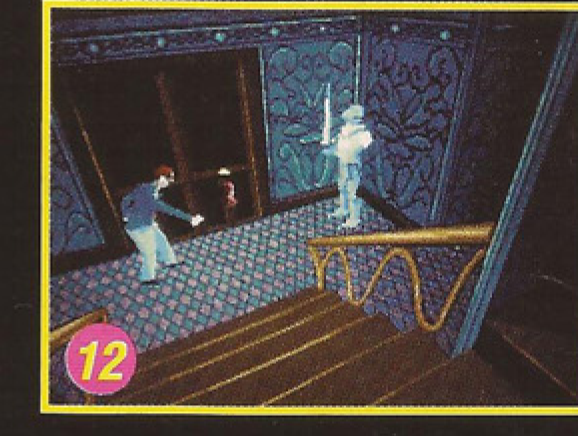
Entrá rápidamente y tomá la jarra (Jug - FOTO 9). Abrí el armario para conseguir otro equipo de primeros auxilios. Evitá el monstruo en la bañadera: ni pienses en intentar acabar con él, ¿OK? Salí rápidamente y andá hasta el Cuarto Oscuro.

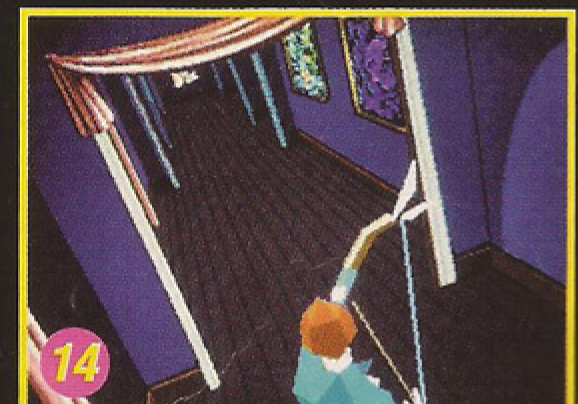
En el Cuarto Oscuro

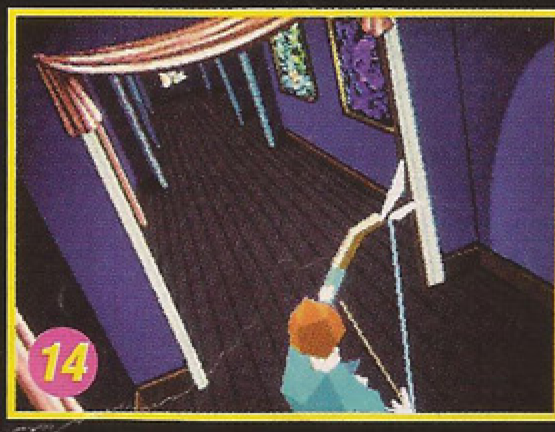
Dejá/Colocá la linterna encendida en el suelo. Abrí/Buscá el criado mudo cerca de la cama (FOTO 10). Encontrarás algunas balas de munición (Some Bullets).

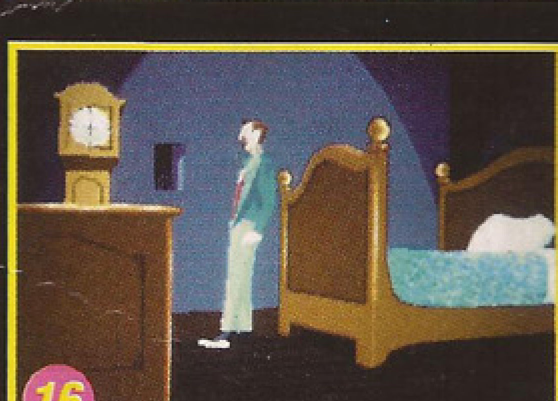














En el Final de las Escaleras de Madera (otra vez)

Acercate un poco al caballero y tirale la estatua muy pesada (FOTO 12). Tomá la espada, dejá la estatua y andate por el Segundo Corredor, hasta la Galería (la única puerta que quedó cerrada).

En la Galería

Encará el cuadro a la izquierda y Dejá/Colocá la colcha indígena (FOTO 13). Volvete y enfrentá el fondo de la GALERIA.

Usá el Arco. Mirá el objeto amarillo (otro cuadro - FOTO 14).

Tirá contra la pintura. Dejá el arco y las flechas que no fueron usadas. Andá hasta el fondo de la Galería y abrí la puerta de la derecha. ¡Ajá! Acabás de entrar en el "Nuevo" Cuarto de Jeremy.

En el "Nuevo" Cuarto de Jeremy

Tomá el libro falso (el gris - FOTO 14). Empujá el reloj hacia un lado (FOTO 15). Abrí/Buscá el agujero en la pared detrás del pergamino y de una llave (para el Estudio). Leé y dejá el pergamino (The Creatures of the Night). Salí de vuelta hacia la Galería y girá a la izquierda para llegar a las puertas dobles que dan acceso a la Biblioteca.

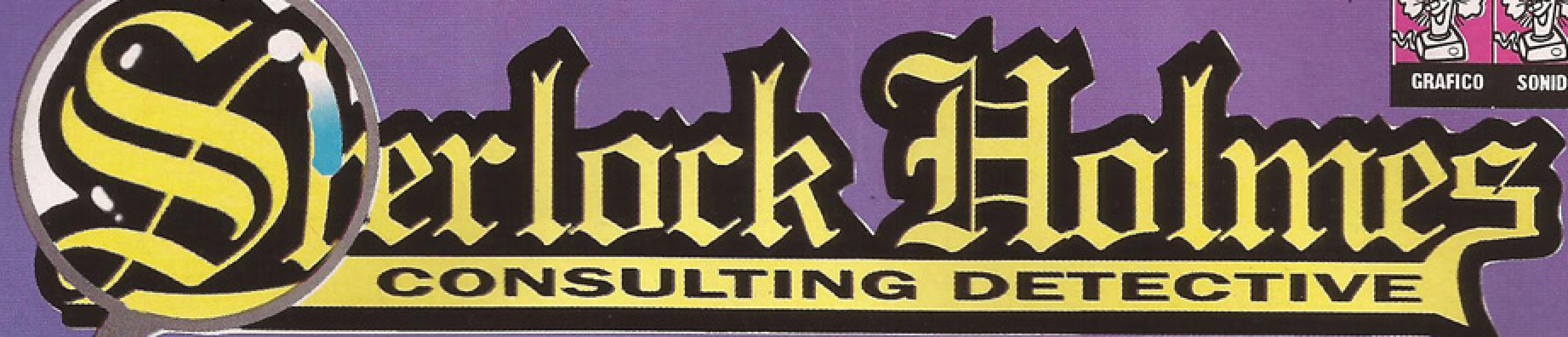
SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE / ICOM

Razonamiento CD 1 jugador





GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



¡Elemental, mi querido Watson! Sherlock Holmes, el detective más famoso del globo, salió directo de los libros de suspenso de Conan Doyle para el CD-ROM de tu PC. Preparate para gastar horas y más horas delante del monitor tratando de solucionar crímenes misteriosos. Sherlock Holmes Consulting Detective (SHCD) fue uno de los primeros games que salieron en el formato CD. Logró tanto éxito que la ICOM ya presentó tres volúmenes más. ACTION GAMES trae para vos el juego original, llamado también primer volumen. Son tres historias intrigantes para que vos las soluciones: La Maldición de la Momia, El Caso de la Asesina Misteriosa, y El Caso del Soldadito de Plomo. Más Sherlock Holmes, imposible.

Baker Street

Enseguida del comienzo del juego, Holmes te presentará la gente de Baker Street. Son dos grupos de personas. Los "regulares" son químicos, investigadores, periodistas, etc. El grupo de los "irregulares" está compuesto por jóvenes que son "los ojos y oídos de las calles". Prestá mucha atención a estos "outsiders": son tu mejor fuente de información.

Durante la investigación encontrarás sospechosos, testigos, hombres y mujeres misteriosos, lunáticos y otros tipos característicos de los libros de Conan Doyle. Es a través de este verdadero mosaico humano que vos descifrás los enigmas. Al cruzarte con una de las personas del caso, un rápido film ilustra el encuentro. Prestá mucha atención a los detalles de las películas. Al final, para resolver un misterio, tenés que ser intuitivo, detallista, observador. Todo para acertar en las deducciones.

Interfase Simple

SHCD es fácil de jugar. La interfase es del tipo "point-and-click" (señalar y cliquear), con acceso exclusivo por el mouse. Son apenas ocho íconos. ¡Pero, incluso así, el juego es re-difícil! La solución de los misterios depende de detalles casi imperceptibles. Muchas veces, el juego presenta hechos que complican la trama y no pistas que ayuden a resolver el caso. Mucha atención para no ser engañado.

Andá a la corte de justicia después de juntar las principales informaciones. El juez te hará preguntas minuciosas sobre el caso y tus respuestas tienen que ser precisas. Un único error y volvés al campo para juntar más pistas. No te dejes dominar por el pánico. Algunas preguntas son del tipo "multiple choice" (elección múltiple), como las que hacen en la escuela. Si acertás TODAS las preguntas, el Juez dará el caso por cerrado. Y vos, entonces, oirás de boca del propio Sherlock Holmes la explicación definitiva para el caso. Elemental, mi querido Watson.

TRES HISTORIAS TRUCULENTAS

The Mummy's Curse (La Maldición de la Momia) - Salió en The Times: una momia egipcia cometió varios asesinatos. ¿Serían las muertes fruto de una maldición, o solamente una válvula de escape para encubrir algo mayor?

The Case of the Mystified Murderess (El Caso de la Asesina Misteriosa) - Dos hermanas. Una bonita. La otra callada y fea. La rivalidad entre ellas puede haber llevado al asesinato de un apuesto muchacho... ¿Envidia o provecho?

The Case of the Tin Soldier (El Caso del Soldado de Plomo) - Waterloo, 1815. Un general reformado es asesinado, una joya especial es robada y el trono comienza a ser codiciado. El enigma: ¿quién mató al General Armstead? ¿Cuáles fueron sus verdaderos motivos?

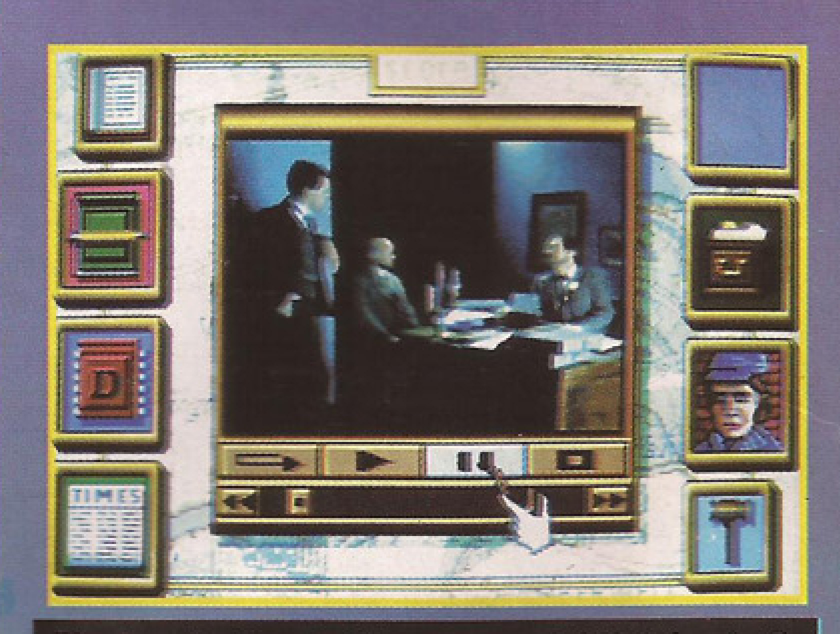
CONFIGURACION MINIMA

PC AT 286 12 MHz, con CD-ROM y placa de sonido compatible con el monitor VGA.

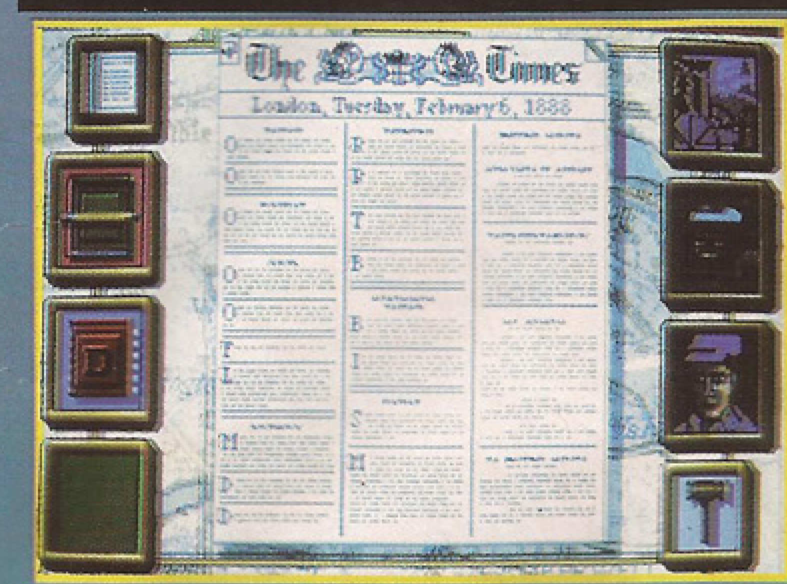
SHCD está disponible también para Macintosh. Para verlo, necesitás un modelo LC (68020 CPU) con monitor de 256 colores y CD-ROM



Estos son los 11 "Regulars" de Baker Street. Aquí recibís información sobre ellos.



Elegí a alguien del Directory o del Notebook. De esta forma tenés acceso a los Carruajes, donde ves una película sobre el encuentro de Holmes con esa persona. Tenés que tener los ojos muy atentos. Los detalles son importantísimos.



The Times es "la" fuente. Durante el juego, vos encontrás ocho ediciones del diario. Cada edición es de un día diferente. No te duermas: todos te dan informaciones importantes para que resuelvas los misterios.

PC

LA REVOLUCION DEL CD

Es la primera vez que ACTION GAMES trae un game que sólo funciona en CD-ROM. ¡Más vale tarde que nunca! Hace más de un año que los juegos en CD les vuelan la cabeza a los gamemaníacos de los Estados Unidos. No es para menos. Las posibilidades del CD son fantásticas. Como un disquito puede almacenar más de 500 Mega de información, los games ganan en calidad.

Sonido impecable, imágenes digitalizadas, animaciones que quitan el aliento: los juegos en CD parecen cine. Cosa de locos. Sherlock Holmes Consulting Detective es un buen ejemplo de esta nueva era de los games para PC. Un juego complejo y hasta medio "intelectual", de interfase simple y excelente calidad gráfica y sonora.

Para entrar en el maravilloso mundo de los games en CD, necesitás agregarle algunas cositas a tu computadora. Un drive de CD-ROM y una buena placa de sonido es lo mínimo que necesitás. La mejor opción es adquirir un kit multimedia, con CD-ROM, placa de sonido, cajas acústicas, y algunos programas. Si querés embarcarte en este viaje, atentas las neuronas. Averiguá todo lo que puedas antes de comprar tu CD-ROM. Los precios están bajando y varían mucho de un comercio a otro.



Los archivos de Holmes presentan el pasado de las personas involucradas en los casos.



Los "irregulares" son los "ojos y oídos de las calles". Pedí información sobre rumores y chismes.



Para resolver los casos tenés que responder correctamente a las preguntas del Juez.

PC

Un reino cualquiera en la Tierra. El rey comienza a mostrar actitudes extrañas. Todos piensan que se ha vuelto loco. En verdad, un tipo hizo un vudú del monarca y empezó a darle alfilerazos al muñeco de paño para atormentarlo. Tu misión es descubrir una cura para el rey. Al final, todo el mundo encuentra que se piró.

Vos controlás tres duendes: BoBo, Hooter, y Dwayne, cada uno con características especiales. Y con ellos tenés que encontrar la cura para el rey. Tu misión es descubrir quién está detrás del vudú. Y, enseguida, salvar al monarca.



CONFIGURACION MINIMA

AT 286 con clock de 16 MHz y 3 Mega libres de HD; monitor VGA. Compatible con placas de sonido Adlib y SoundBblaster.

Mago Canalla

El juego comienza delante de la casa de un mago. El te dirá cómo encontrar tres ingredientes mágicos: un hongo, un elixir de araña y una planta especial. Maga Patalógica pierde. Después de trabajar fuerte detrás de los ingredientes, el mago se manda una canallada. Y encierra a los tres duendes en el calabozo.

Todo no pasa de una trampa. Cuando vos entregás los tres "ingredientes", descubrís que el mago es el autor del vudú. Pero ya es demasiado tarde. Estás preso...

Escapá y, de paso, soltá a un chaboncito que también está preso. El te dirá que vayas a buscar a Shadwin, el sabio. Es el único capaz de ayudarte. Shadwin dice que tenés que encontrar una estatua. Solamente la estatua puede liberar al rey del encantamiento del vudú. ¡Uau, qué confusión!

Duendes Divertidos

BoBo, Hooter y Dwayne parecen los Tres Chiflados. Son muy graciosos. Sólo podés accionar uno de ellos por vez. Pero tenés que usar a los tres para resolver los enigmas. Cuando uno de los tres hace algo equivocado, los otros dos hacen caras de reprobación. En compensación, si alguien hace algo bueno, hay amplias sonrisas. Es un buen termómetro. Pero sólo funciona cuando ocurre algo importante.

Gobliiins es muy copado. Supergracioso y bastante colorido, el game parece infantil. Pero no lo es. El desafío es cosa de gente grande. Las fases no tienen scroll. Cada rompecabeza debe ser resuelto dentro de los límites de la pantalla. Sólo el sonido deja qué desear. Al final, incluso con placa de sonido, los efectos son debiluchos, del tipo PC Speaker. Pero no te desanimes. Gobliiins es de esos games que hacen que nos perdamos noches de sueño delante de la pantallita. Un excelente vicio...

Trío Dinámico

CADA UNO TIENE SUS CARACTERISTICAS. PERO TODOS SON IMPORTANTES. LO QUE VALE ES EL CONJUNTO.

HOOTER

Mago, es el más viejo y hasta tiene barbita. Sus magias son medio extrañas: nunca sabés con seguridad qué va a pasar.



DWAYNE

Joven y técnico, usa un gorrito. Es el único que puede tomar los objetos en la pantalla y usarlos.



BOBO

Tiene un casco de viking con cuernos. Puede golpear, escalar y es muy fuerte. Es el más atlético de los tres.



Las caritas de los tres pequeños duendes son comiquísimas. ¡Dales un look!

Many thanks little gnomes! A spell stopped me from gathering these treasures myself. All in all you've been extremely helpful to me so, I am going to keep you off to the dungeon now!

Para que no pierdas el hilo de la cuestión, entre una fase y otra aparecen detalles de la historia en la pantalla.



Este vudú transformó al tranquilo monarca en un lunático obsesivo.

Algunas cosas no sirven para nada, sólo quitan energía. La mariposa de esta fase, por ejemplo. Tu marcador de energía es la barra amarilla en el ángulo inferior.

PC

GOBLIIINS/Sierra

Estrategia 1 jugador

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

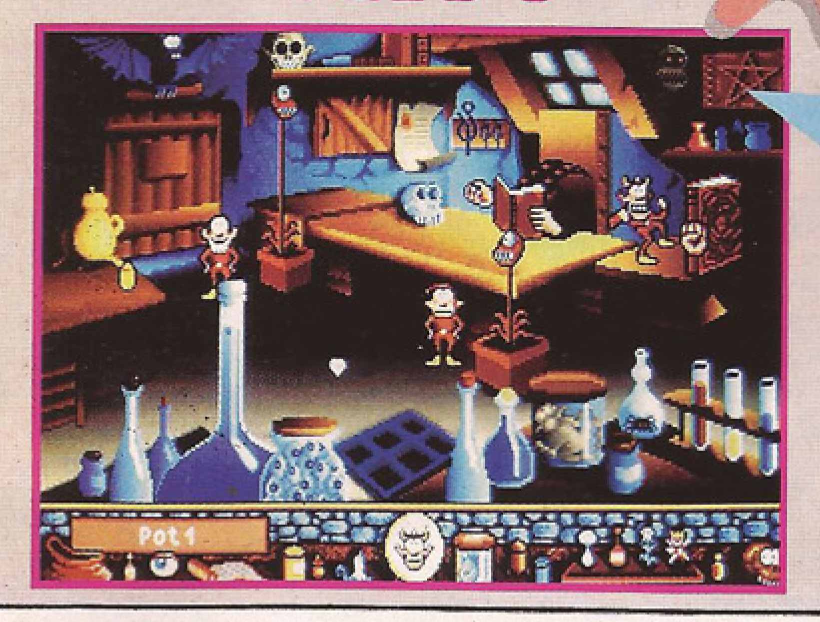
Fase 1



Andá con BoBo y golpeá el arco delante de la casa del mago para hacer que caiga un cuerno. Tomá y usá el cuerno con Dwayne. Al soplarlo caerá una rama. Hacé que Hooter use su magia en la rama. Se transformará en un pico. Andá con Dwayne y tomá el pico. UFA, fin de la fase.

RESOLUCION
HACETE CAMPEON EN TRES FASES RE-DIFICILES

Fase 4



Entrá en la casa del mago con un diamante. Usá la magia de Hooter en la primera planta. Se va a estirar. Con Dwayne, tomá el pote 1, del lado izquierdo de la pantalla. Volvé hasta cerca de la segunda planta, la de la derecha, y usá el pote. Una mosca saldrá para distraer a la planta golosa. Hacé que BoBo se suba a la mesa, en dirección al libro. Andá y golpeá el libro. Subí con Dwayne, sin olvidar el diamante, y dejá la piedra bien a mano del mago.

Fase 12



Tomá la pluma del tintero y usala en la pierna del esqueleto. La calavera dará una carcajada, dejando caer una llave. No te acerques.

Tomá el pirulín y dáselo al esqueleto. Pasá la mano por la llave y entregala al prisionero en la cárcel. Antes de huir, dirá que el sabio podrá ayudarte. Usá la magia en la pluma: se transformará en un matamoscas. Acabá con la abeja y usá la magia en ella. Se convertirá en un dardo. Tiralo hacia el cuadro con la cara del mago. Se abrirá una puertita y.... sorpresa ...el vudú del rey caerá al suelo.

Antes de salir, no te olvides de tomar el elixir (la botellita amarilla). Fácil, ¿no te parece?

TOP TEN - SIN TELEFONO

TOP TEN ACTION GAMES SIN TELEFONO

Nombre y apellido: ....

.... Edad: ....

Dirección: ....

....

Localidad: ....

.... C.P.: .... Tel: ....

Provincia: ....

Juego preferido: ....

Para la consola

☐ Nintendo ☐ Master ☐ Family ☐ PC ☐ Super Nes ☐ Mega Drive ☐ G. Boy ☐ G. Gear

Los participantes de este Top Ten entrarán en el sorteo de los obsequios junto a los que emitieron su voto telefónicamente

Para los Gamemaníacos que no pueden comunicarse telefónicamente.

Cortá o fotocopiá el cupón y mandalo a :

TOP TEN Action Games
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24 - 2º piso of. 4
(1029) Capital

¿Quiénes son estos chaboncitos, Rocky and Bullwinkle? Famosos en los Estados Unidos, el alce y la ardilla son poco conocidos por aquí. Pero los dibujos de los dos amigos son muy graciosos. El dúo se mete en unos líos fabulosos y siempre consigue escapar. Es uno de los dibujitos predilectos del público norteamericano.

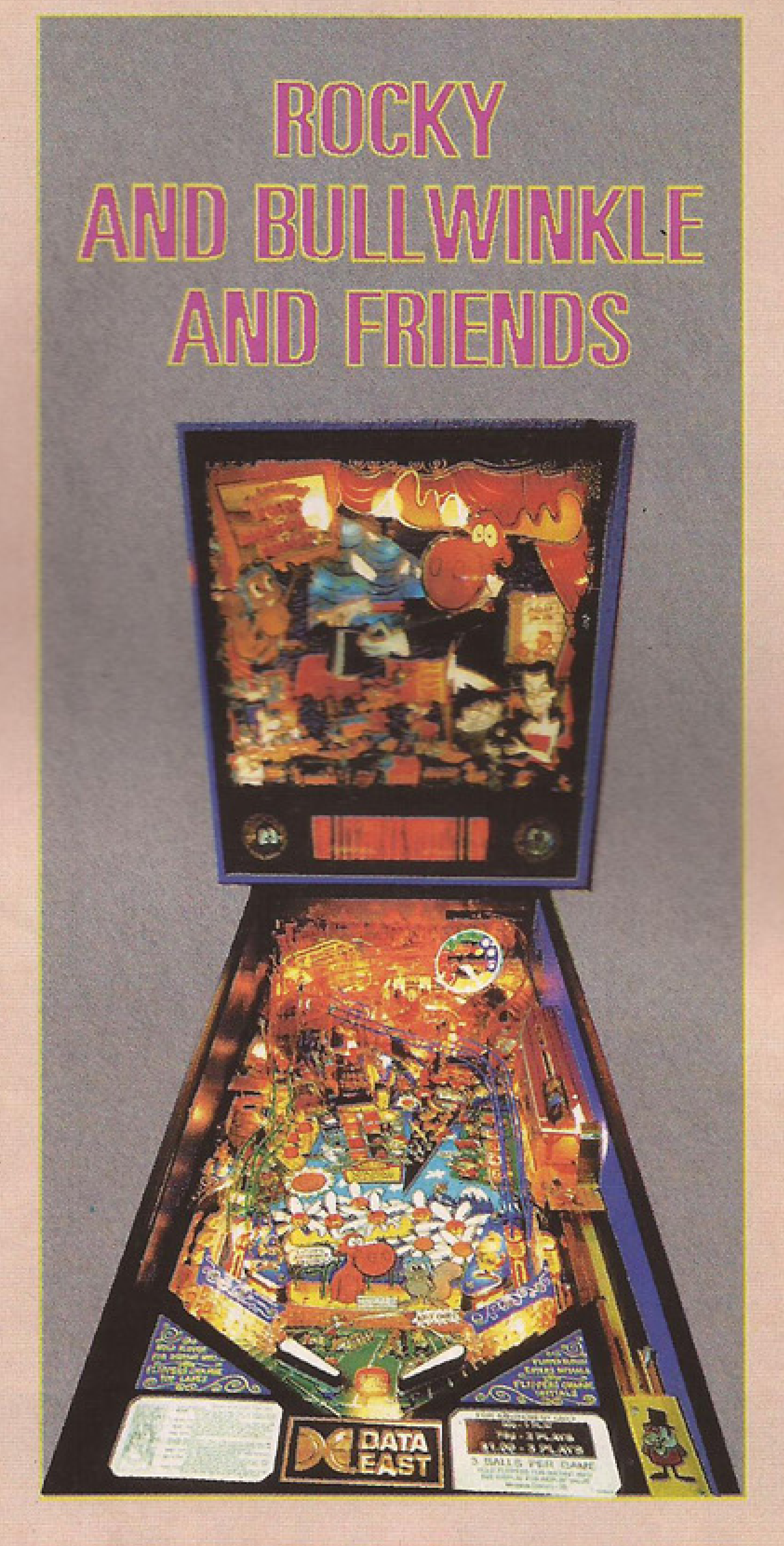
Después de los juegos para Game Boy y Nintendo, el Alce y la Ardilla llegan ahora al flipper. Y entran por la puerta grande: un pinball copado, para alegría de todos los arcademaníacos. Rocky and Bullwinkle and Friends es de la misma Data East que hizo Star Wars, el arcade que vimos en una edición pasada. ¡Aquí vamos!

Colores a rolete

La máquina es una masa. Trae todo lo que vos esperás: colores, luces, rampas, multiball, y hasta un aserradero. Eso mismo, uno de esos lugares donde se trabaja con madera. Y no está ahí porque sí: el aserradero rinde muchos puntos. Basta ser un campeón.

Rocky and Bullwinkle and Friends tiene una onda rebuena. Los flippers son blanditos y ayudan bastante. Y, lo más copado: la máquina da muchos puntos. Es uno de los pinballs más fáciles que aparecieron en los últimos años. Por lo menos en el comienzo. Si te gustan estas máquinas divertidísimas, probá este pinball. Es diversión garantizada.



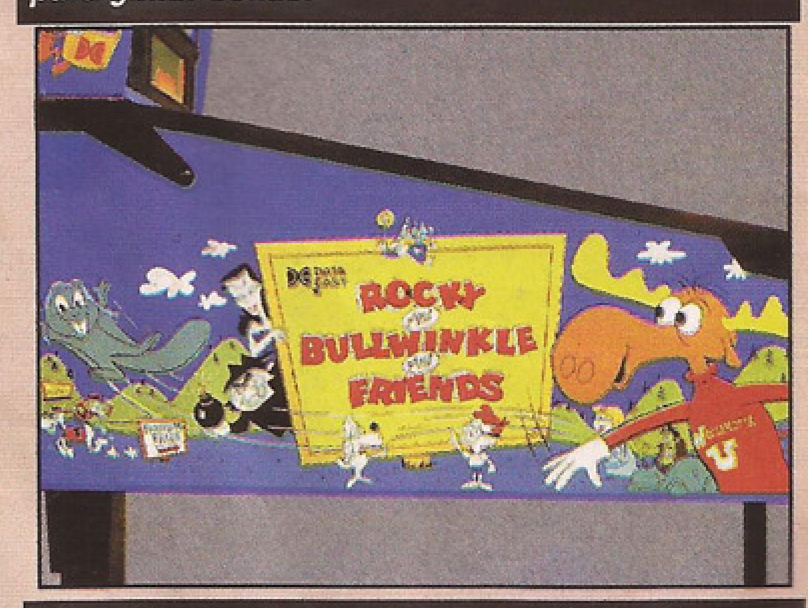




La máquina va dando consejos durante el transcurso del partido. Mandá bola en la rampa para ganar bonus.



Echale un vistazo a este aserradero. Acertale a las banderitas para ganar muchos puntos. La canaleta, justo encima, da muchos puntos cuando está encendida.



La onda de este pinball es genial. Mirá los dibujos del lado de afuera. Quedate atento al visor: ¡las animaciones son lo máximo!

TRUCOS COPADOS

Enseguida del comienzo del juego, cuando lanzás la bolita, tres luces aparecen en el video de la máquina. Cada una corresponde a una canaleta de la parte superior. Elegí con el flipper de la izquierda en cuál caerá la bolita. Si vos acertás, copado: ganarás el premio.

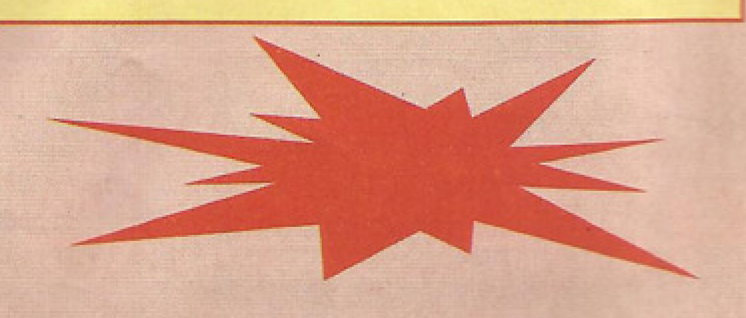
Se pueden juntar 5 millones, encender la rampa, activar la canaleta y multiplicar los bumpers (esas pelotas llenas de luces que mandan la bolita bien lejos). Probá tu mira y cambiá la canaleta superior con el flipper. ¡Buena suerte!

Entre las rampas izquierda y derecha hay una canaleta. Si vos la encendés y conseguís mandar la bolita ahí dentro, ¡Bingo!. Vas a tener la opción de elegir entre dos "premios". Todo dependerá de cuántos puntos tengas. Si estás ganando, podés elegir multiball y disfrutar las delicias de tres bolitas geniales.

¡Atención! Las dos opciones aparecerán en el visor, una del lado derecho y otra del lado izquierdo. Usá los respectivos flippers para hacer tu elección. Reflexioná un poco antes de tomar una decisión.

Derribá las banderitas que quedan debajo del aserradero y ganá muchos puntos. Si las derribás dos veces en la misma bolita, sorpresa: el aserradero se moverá y vos ganarás millones de puntos al derribar todas las banderitas una vez más.

Las rampas dan puntos y más puntos. El truco es mandar en la rampa izquierda y, después, en la derecha (o viceversa). Ellas ganan el jackpoint, accionan multiball y hacen otras locuras rebuenas.



VOS HACES ACTION GAMES

No te quedes afuera de Cartelera de Action y *Cartas Gamemaníacas*

Pará

Mirá

Jugate

Cartelera de Action

Mandá un dibujo, foto o lo que se te cante el cubo. Total, estamos de fiesta. No te reprimas.

Cartas Gamemaníacas

Mandá tus dudas o respondé los desafíos Gamemaníacos

Escribinos a:
Action Games
Azcuénaga 24,
2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

No te olvides de aclarar en el sobre la sección a la cual escribís:
Cartas Gamemaníacas
Cartelera de Action

La Banda Gamemaníaca

CARAS
CARTELERA



"Bueno, acá estoy yo, el del medio con dos amigos de la primaria (7mo grado), ahora estoy en segundo año. El que está a mi derecha se llama Sebastián y el de mi izquierda es Gustavo, y yo me llamo Gastón."

Gastón Converti
Temperley - Bs. As.



Este es Patricio Agüed de Lanús Oeste, se creía un Guillermo Vilas mezclado con Maradona y Guns 'n Roses.

CARTELERA HISTORIETAS



Damián Puebla - Bella Vista Bs. Aires





Juan Cruz Quintero - El Pato, Bs. Aires

Guillermo E. Agote - Lanús O., Bs. Aires

CARTELERA DIBUJOS

1



2

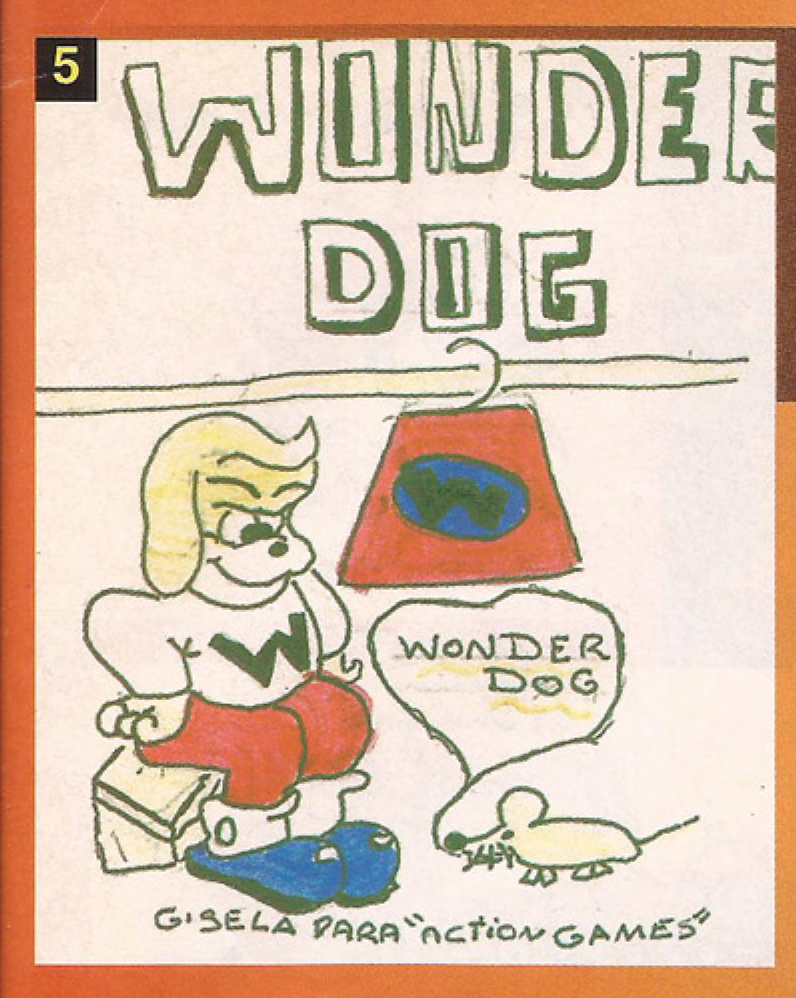


3



4

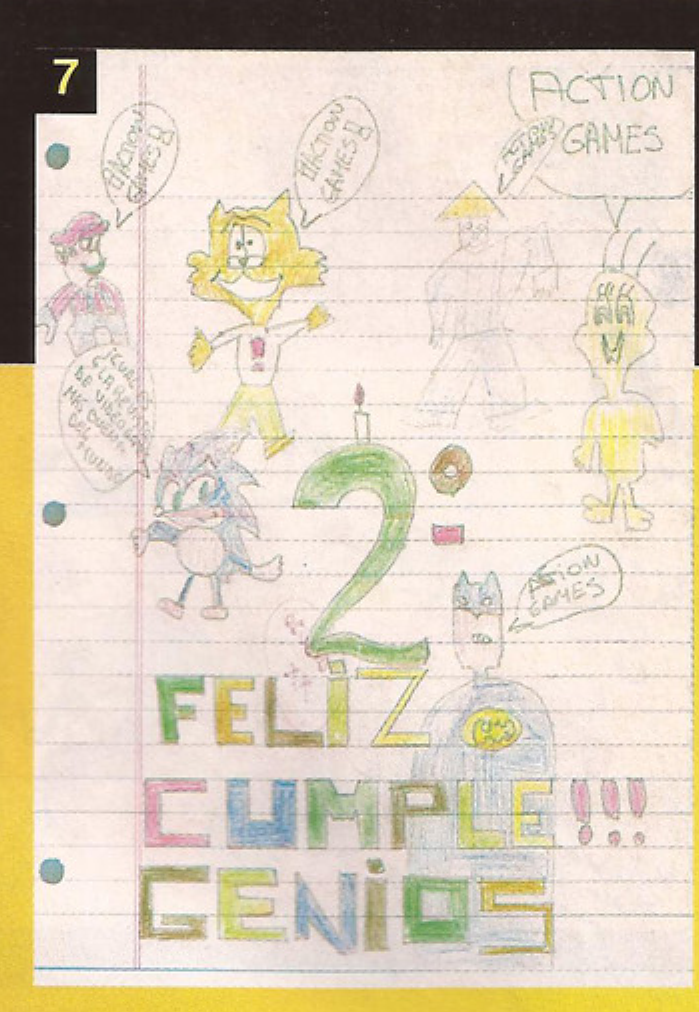
5



6



7



8



CARTELERA DE ACTION

Mandá fotos tuyas, de tu familia, de tus amigos, de tu perro, de tu novio o novia o como le llames, de tu casa, del baño o del gallinero, etc; boletos capicúa, versitos de cancha, dibujos, poemas, chistes, anécdotas felices o infelices, canciones, fotocopia del boletín o parte de amonestaciones, historietas, cartas de amor y todo lo que se te ocurra. No te reprimas. Mandá lo que se te cante el cubo, que lo vamos a publicar. En el sobre de tu carta poné:

Cartelera de Action Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 (1029) B. Aires

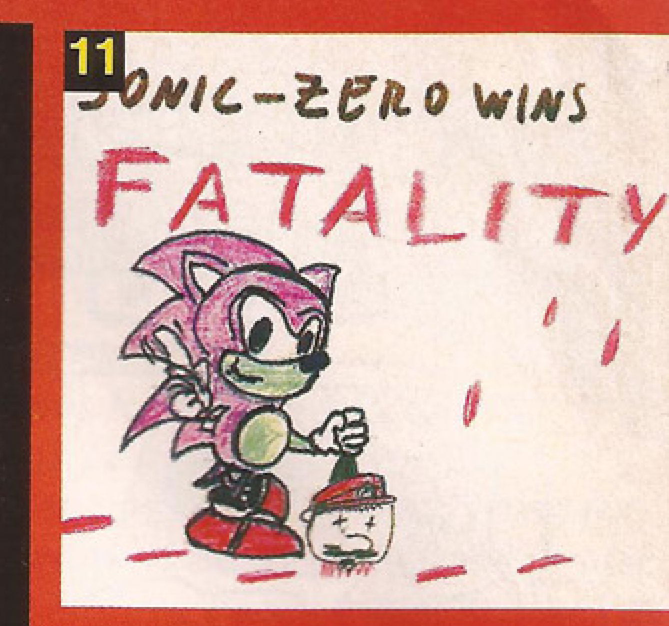
La Banda de Action

9

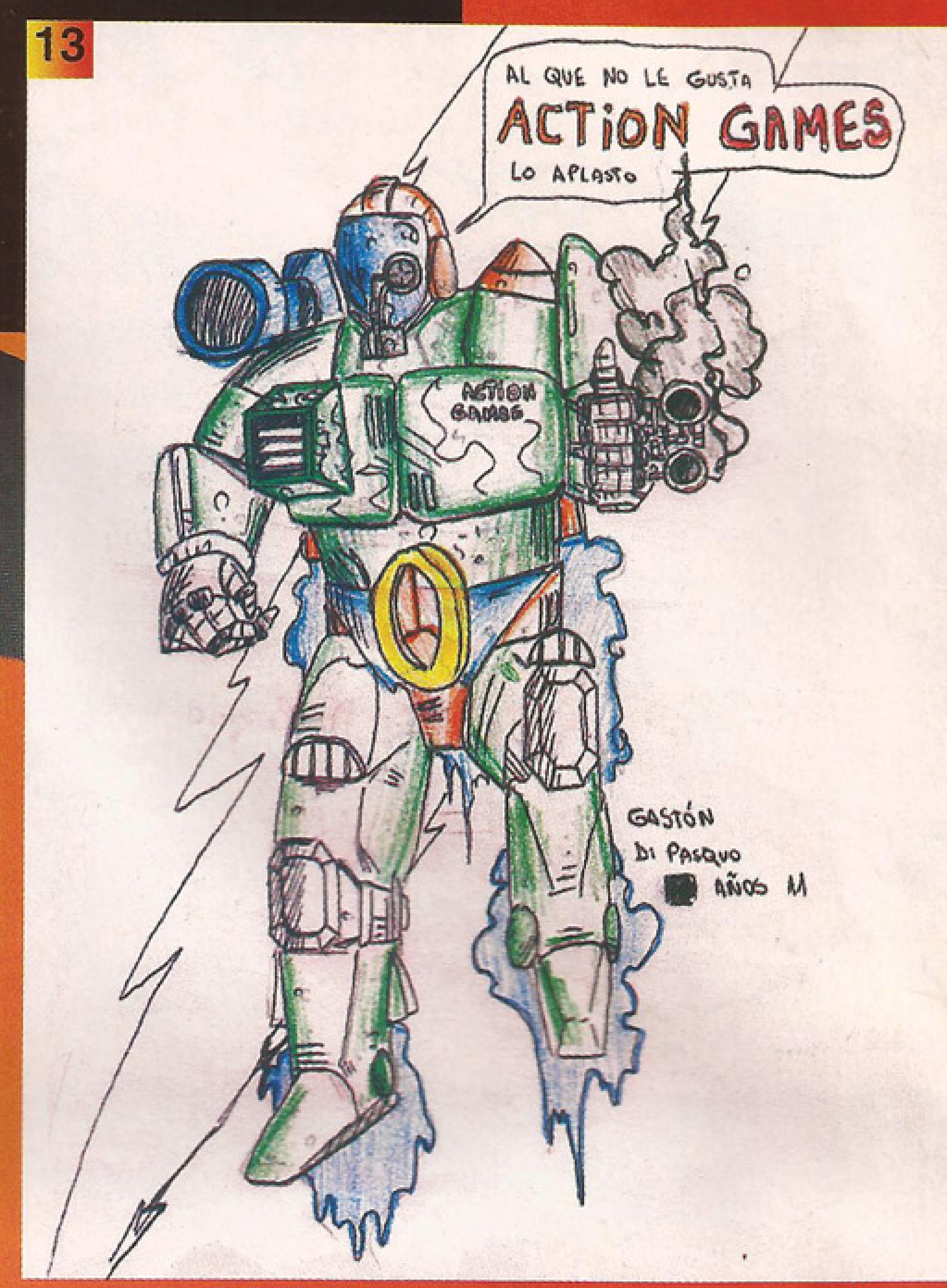
EVIL ONE: "RICK YOU ARE STORY"

CARTELERA DIBUJOS







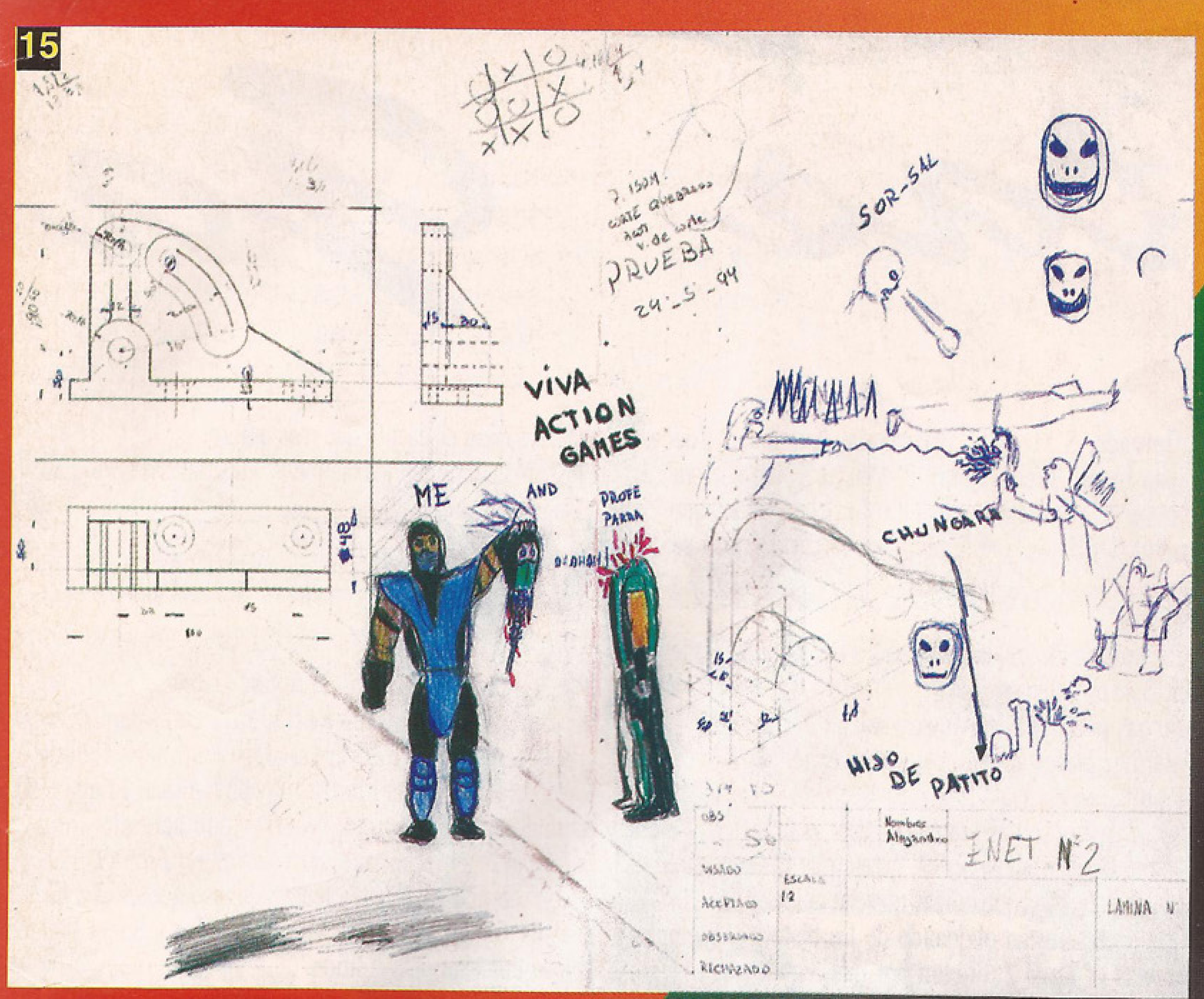


14

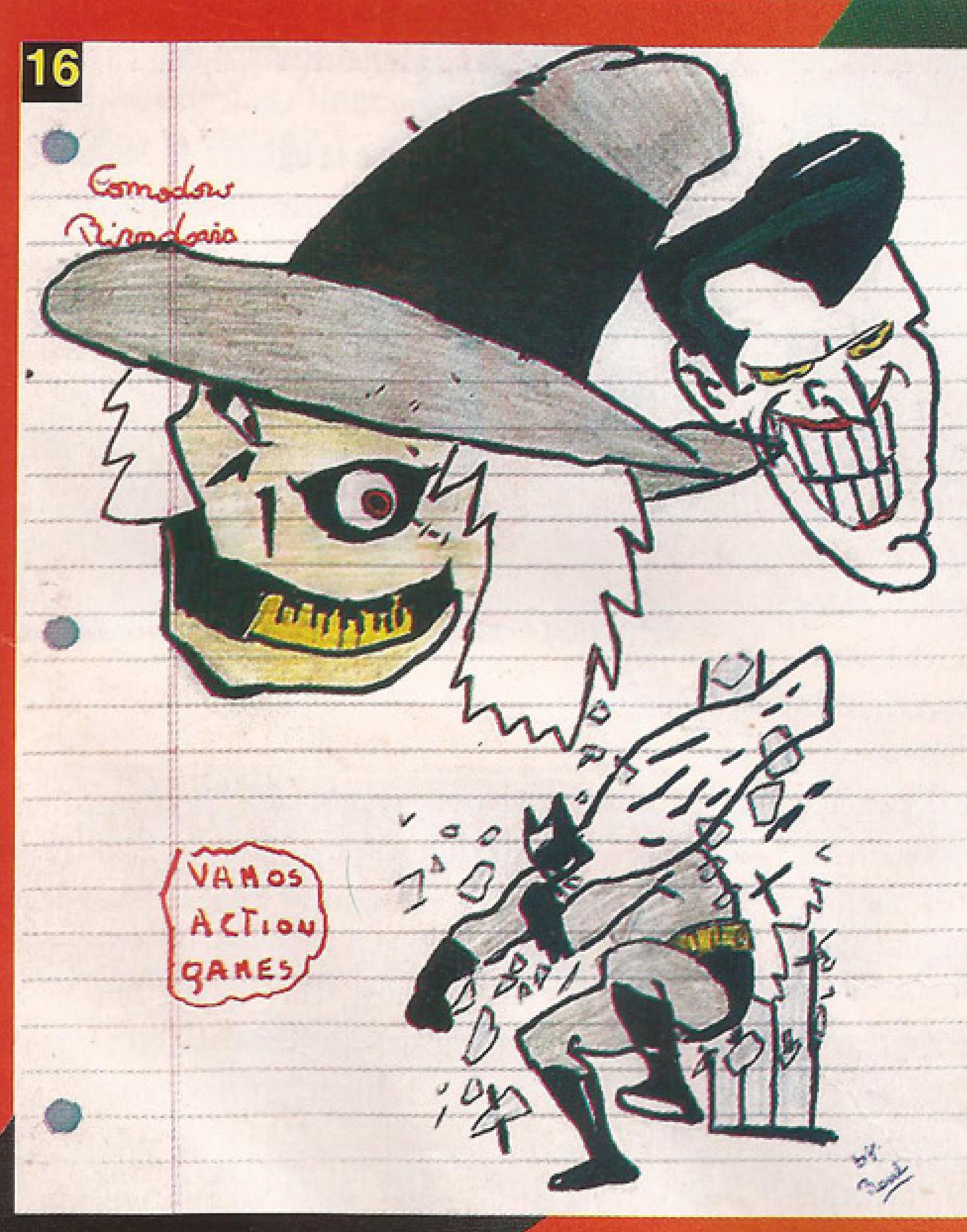
PRESENTAMOS
A LOS CREATIVOS DEL MES:

1) Claudio O. Boikoski, San Justo, Bs. As. - 2) Miguel Acosta, Capital 3) Fernando C. Quiñans, Morón, Bs. As. 4) Miguel A. Vesco, Paraná, E. Rios 5) Gisela N. Barbuto, M. Coronado, Bs. As. - 6) Pablo Acosta, Capital 7) Sebastián E. Pereyra, Burzaco, Bs. As. - 8) Mariela Rivas, Ituzaingó, Bs. As 9) Fernando E. Avalos, L. de Zamora, Bs. As - 10) Melisa L. Temperán, Martínez, Bs. As - 11) Ariel Rosaspini, Capital - 12) Damián Puebla, B. Vista, Bs. As. - 13) Gastón A. Di Pasquo, Caseros N., Bs. As - 14) Federico D'Aquaro, Capital - 15) Alejandro Portal, S. S. Jujuy, Jujuy - 16) Raúl A. Ruiz Bordon, c. Rivadavia, Chubut 17) Alejandro Velardez, Quilmes O., Bs. As. - 18) Adolfo R. Brondino, Córdoba.

15



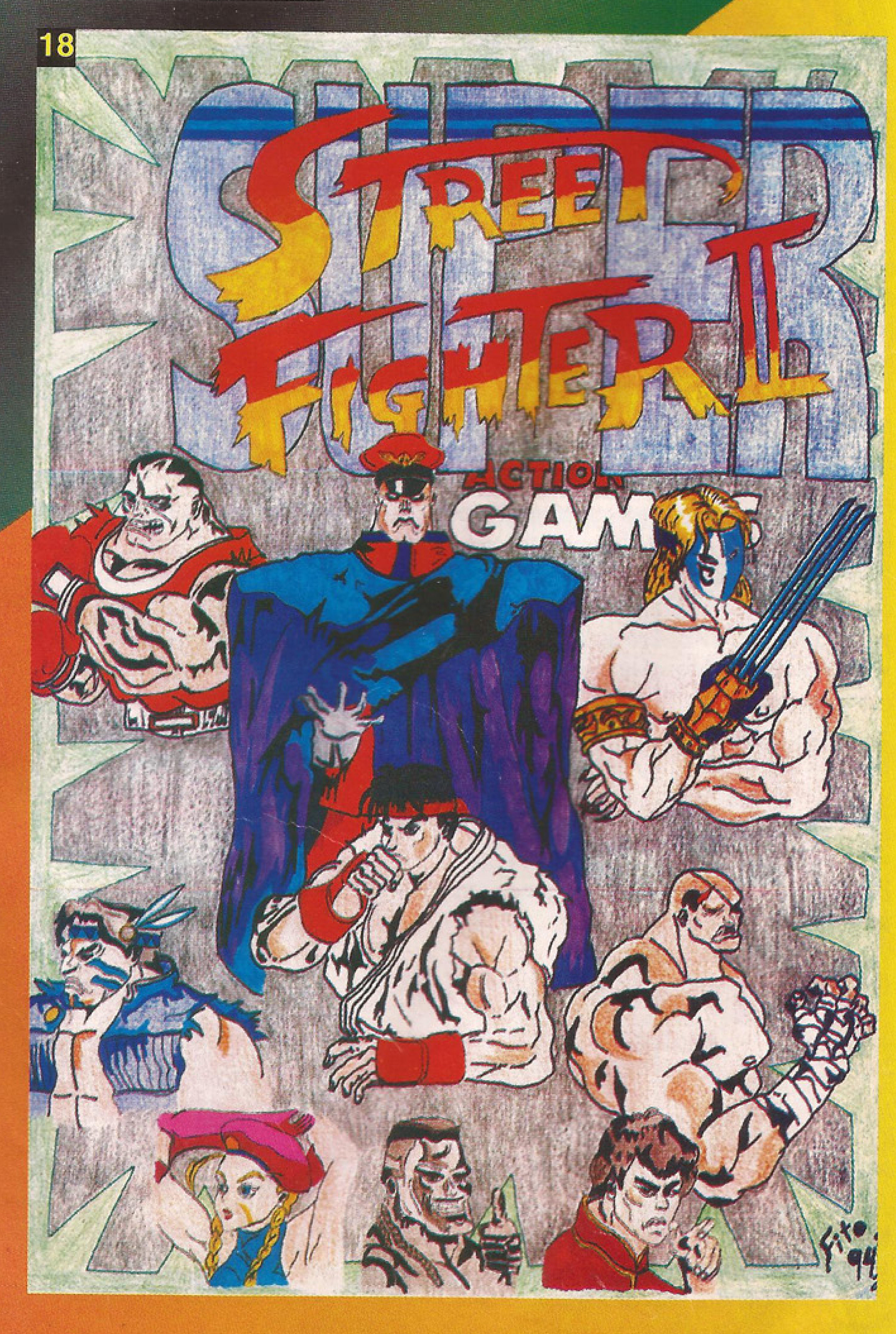
16



17



18



Cartas



Querido amigos de Action Games:
Les digo que su revista es genial y que me recopa, la compro todos los meses.
Me llamo Federico A. Sardi, tengo 13 años.
Perdonen por decirles que me recopa la revista, no les quito más tiempo porque creo yo que tienen muchas cartas que leer y contestar, con esta carta o pérdida de tiempo, porque no les pregunto nada importante, les mando el cupón y espero ganar algo, deséenme suerte y, si gano algo, se los voy a agradecer con otra carta u otra pérdida de tiempo. Bueno, llegó la hora de despedirme.
Chau, nos vemos.
PD 1: les pido que pongan más de un juego para Arcades y para Nintendo.
PD 2: si pueden, que la revista traiga calcos.

Federico A. Sardi
Comodoro Rivadavia - Chubut

Amigos de Action Games:
Me llamo Sebastián, tengo 14 años, les escribo para decirles que la revista está genial, en información, trucos y novedades. Es la mejor revista de videogames que he comprado.
Acá en Tucumán me parece que la revista llega atrasada, porque yo compré el Nº 24 el 23 de mayo pero, de eso, no estoy seguro.
Tengo un Family Game y un Megadrive con los siguientes juegos: Family Game: Mighty Final Fight, Robin Hood, Rockman V, Prince of Persia y Tiny Toons, ¡ah!, y casi me olvido, el Goal 1. De Megadrive: Mortal Kombat y Eternal Champions (tengo pocos juegos de Megadrive porque me la compraron hace poco).
Aquí van unos trucos de Megadrive, Mortal Kombat, cuando está tu luchador en la pantalla Test Your Night presiona A, B y C de los 2 joystick y luego Start de los 2 joystick y al lado tuyo se romperá misteriosamente lo que vos has roto.
Tengo estas preguntas:
¿Cómo se pasa la parte de los cañones en el Stage 6 en el game de Tiny Toons Adventures?.
Me despido diciéndoles que son la mejor revista de videogames. Chau, genios.
PD: con la carta les mando un dibujo para la cartelera y el cupón para asociarse al Action Games Club.
PD 2: Sigan así, son los mejores.
PD 3: Por favor, please, publiquen mi carta.

Sebastián Cáceres
S. M. de Tucumán

Querida Action:
Esta es mi segunda carta, ya que la primera no la publicaron. Me llamo Jonathan Fernández, tengo 12 años y un Megadrive con los siguientes juegos: Sonic, Castle of Illusion, Streets of Rage 2, World of Illusion, Sonic 2, Battletoads, S.M. GP2, Tazmania, European Soccer, Indiana Jones, Street Fighter 2, Mortal Kombat, Sonic 3, Robocop vs Terminator y el Fifa. (en el orden en que los compré). Un favor, publiquen toda la carta, quizá sea la última).
Preguntas:
1 ¿Por qué no le pusieron el sello de Action Games al Sonic 3, si es divertidísimo?
2 ¿No hay más nada del Monkey Island 2?
3 ¿ Por qué pusieron óptimo en la diversión del Chacan, si es aburridísimo?
4 ¿Sin rugir, sin soplar, sin nada, ¿cuál es la mejor consola de 16 bit, Mega o Supernes? Y quiero que me contesten.
Ahora unas críticas que quizás no sean culpa suya.
1. Creo que se están olvidando de las historias. Ejemplo: en Streets of Rage 2, dijeron por qué hicieron ese juego, era para hacerle competencia al S.F. 2.
2. Me dio mucha bronca que no publicaron mi primera carta, porque yo tenía un truco de Battletoads y luego me sacaron la sorpresa.
3. Esta es una pregunta, a mí no me sale el truco de Tazmania de elegir pantalla, yo ya sé que mi cassette es un cartrucho. ¿La culpa es mía? capaz que a mí no me sale el truco.
Ya que la primera carta no la publicaron ahora me descargo de trucos.
Streets of Rage 2: apenas empezás el juego, hay 2 cartelitos que dicen Calp y antes que eso hay en tacho de basura, apretá el B (piña) y 1 vida. En la 3ª pantalla, antes del jefe Zanza viene un subjefe, esa cabezota, cuando la matás, una explosión te vibrará los oídos, la vida está derechito a la explosión, abajo, detrás de los arbustos.
World of Ilusion: En la fase del barco, subí la 1ª escalera y hay otro hueco, dejate caer y hay una vida y una torta. En la fase de esa brujita que te tira agujeros, subí la escalera y corré el caramelo, luego, seguí caminando hacia el mismo lado y ¡sorpresa!
Riski Woods: jugá y hacé el tanteo suficiente como para anotar tus iniciales y en vez de eso poné EOA, con eso ya empiezas con la armadura de oro, pero, si querés más, andá a Options antes de comenzar el juego y verás que hay una opción que dice level y, allí, elegí la pantalla que quieras.
Tazmania: antes de terminar la segunda fase, fijate en la roca que camina, subite a ella y empezá a subir, vas a ver dos tarros de agua, si seguís para la derecha: 1 vida y 1 continue, para deshacerte de la pick-up más fácilmente, tirale la bomba y muere de una.
Sonic 3: si ya tenés las 7 esmeraldas (y querés convertirte en Super Sonic es refácil, sólo tenés que apretar el botón de salto 2 veces.
Cambiando de tema: en el Monkey Island 2 no puedo pasar. En el último trozo de mapa, cuando lo estoy por agarrar me caigo, por favor, ayuda.
Todo el día pedir, preguntar y criticar, pero me acordé de ustedes, es la mejor revista del mundo, bueno, del mundo quizá no pero de la Argentina, sí.
Bueno, llegó la hora de despedirme. ¡Chau, ganadores!
PD: la compu es casi lo que más quiero.
PD 2: No publiquen los tachones y las faltas de ortografía.

Jonathan Fernández
Bs. As.

Queridos Amigos de Action Games:
Me llamo Luciano y les escribo esta carta para decirles que la revista está muy buena. Poseo un Sega Genesis y estoy de acuerdo con Mariano Javier Jamsech en que Sega es mejor que Nintendo. No estoy de acuerdo con los chicos que quieren que se descomercialice el Family Game, porque yo antes la tenía y pienso que es una buena consola. Tengo los juegos Mortal Kombat y Street Fighter II Special Champion Edition.
Quisiera saber cómo se hace el truco que dijo Daniel Antúnez para jugar el Mortal Kombat con cuatro nuevos personajes.
¿Por qué en la revista en que la tapa era de Mortal Kombat dijeron que el fenómeno de que aparecía Reptile sólo ocurrió en la versión de Super Nintendo, ya que yo la puedo hacer sin ningún problema.
Sin más los saluda muy atentamente:
PD 1: Aguante Action Games.
PD 2: Perdonen la caligrafía y la ortografía.
PD 3: Sigan así.

Luciano Menuet
La Pampa

Hola Amigos de Action Games:
Me llamo Juan Alvarez Paya y tengo un Family Game y una Mega Drive y les quiero enviar unos trucos y passwords.
Para Mega los juegos Bubsy, Tiny Toon y Jurassic Park y para Family: Street Fighter III, Krusty's Super Fun House, Batman Return of the Joker y para Arcades: Motal Kombat 1 y 2.
Bubsy: nivel 16: STCJDH / nivel 10: MSFCTS
Tiny Toon:
jefe 1: BHZG - DDLL - DLZL - DLDL - DLMP
jefe 6: GRZW - HXBQ - ZGZQ - HXBR - ZDJZ
Fase 7: RQZQ - HXBR - ZKZQ - HXBW - ZGJT
Jurassic Park: Grant: Fase 7: CUJVOCMM
Raptor: Fase 5: 0216001C
Street Fighter III: M. Bison:
Torpedo de fuego ←, 2S, → + A
Tijera: ←, 2S, → + B
Pisar la cabeza: ↓ 2S ↑ + B
Tirar → cerca del enemigo + A
Sagat:
Uppercut: → ↓ ↘ + A
Magia alta: ↓ ↘ → + A
Magia baja: ↓ ↘ → + A
Tirar: → cerca del enemigo + A

nemaníacas

Krusty's Super Fun House: fase 3: smithess
fase 5: JCBCDIAH
Batman Return: fase: 2D72 x 7 y S66 34
Batman Return of the Joker: Nivel 6-2: CKQG
Nivel 7-1: GPZT
Mortal Kombat 1: Fatalitys
JCage: → al menos 3 veces + puñetazo fuerte
Kano: cerca del enemigo ↓ ↘ → ↓ ↘ + puñetazo débilSonya: → → ← ← + defensa
Rayden: → → ← ← + puñetazo fuerte
Subzero: → ↓ → + puñetazo fuerte
Scorpion: defensa + ↑ ↑
Liu Kang: hacia el lado del enemigo, da 360 grados con la palanca.
Mortal Combat 2: algunas fatalitys
Subzero: bien lejos, puñetazo bajo + ← ↓ →
Scorpion: defensa + ↑ ↑ ↑ + puñetazo alto
J. Cage: Babality: → → → → + patada alta
Liu Kang: ↓ → ← ← + patada alta
Baraka: defensa + ← ← ← + patada baja
Jak: ← ← defensa 4 veces + puñetazo alto
Kung Lao: defensa → → → + patada baja
Shang Tsung: defensa + ↑ ↓ ↑ + patada baja.
Me despido de ustedes. Aguante Action Games.
PD: quisiera que pasen trucos de Mortal Kombat para Family y quisiera saber cuándo va a salir el Mortal Kombat 2 para Sega.
PD 2: cambio juegos: Street fighter III y Terminator 2, el que quiera cambiarme algunos de estos juegos llamar al 753-7592 ¿OK?

Juan Manuel Alvarez Paya
Bs. As.

¡Hola! Me llamo Eduardo Alejandro Añasco Villarina, tengo 14 años y un Super Nes. Soy uruguayo del Departamento de Río Negro y quiero felicitarlos por la revista que es grandiosa y que permite que nos conozcamos mejor, haciéndonos de buenos compañeros. El único problema que tengo es que a la revista la compro con 2 meses de atraso.
Me gustó mucho la idea de Luciano M. Didkg, Pergamino, que es la de que pongan en la revista una sección referida al club.
Bueno para no aburrirlos más les mando unos passwords para Super Nes.
Pilot wings: 2ª misión: 985206
3ª misión: 394391
4ª misión: 520771
5ª misión: 108048
6ª misión: 400718
7ª misión: 773224
8ª misión: 165411
De **Prince of Persia** les doy sólo estos porque los otros no los pude sacar:
Nivel 2: CND5L2X
Nivel 3: BKTWDQ4
Nivel 4: MGJ+BDB
Nivel 5: LGH5+!B
Nivel 6: CYZ1RZQ
Nivel 7: GMF3++X
Espero que estos passwords les hayan servido. Mucha suerte y ¡aguante Action!
PD: se los pido parado, de rodillas y acostado, se los pido de todas formas: publiquen mi carta, por favor.
PD 2: un abrazo fuerte para toda la banda. Chau.

Alejandro Añasco
Uruguay

Sres. de Action Games:
Les escribo esta carta para felicitarlos por su grandiosa revista.
Me llamo Sebastián Dal Molin, me dicen Sesé, voy a cumplir 11 años el mes próximo.
Tengo una Megadrive y los siguientes juegos: Sonic I, Tetris, Batman y conozco otros muchos porque los alquilo.
Les paso unos trucos para Sonic I. En la pantalla de presentación presioná ↑ ↓ ← →, A, B, C. Si escuchás un sonido es que el código entró bien en el momento de presionar Start. Ahí podrás elegir cualquier nivel.
El que viene ahora es para Batman, andá a la opcion de passwords y secuenciá 5257, si aparecen unos hongos es que entró bien, poné los 2 últimos números en 00, después poné 52 si quieres el nivel 5-2 y así con todos los niveles.
Para Mortal Kombat: en la historia presioná A, B, A, C, A, B, B y pon todo normalmente y cuando empieces a jugar saltarán chorros de sangre.
Las mortales son: Sub-Zero → ↓ → al mismo tiempo que apretás la segunda →, presioná A.
Selección de fases: Cool Spot poné pausa en cualquier lugar y presioná A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C y pasarás de nivel.
Me despido de ustedes con un gracias por ser tan buena revista.
PD: ¡Por favor, publiquen mi carta!

Sebastián Dal Molin
Pcia. Río Negro

Hola, amigos de Action Games, tengo 11 años y una Mega Drive II y me llamo Juan Pablo Roradis y los siguientes juegos: Street Fighter, Mortal Kombat, Sonic I, Sonic II, Sonic III, The Super Shinobi II, Turtle Ninja IV y un joystick de seis botones y uno de tres.
¡Ah!, ahora les mando algunos trucos para Mega: el Two Crude Dudes: para conseguir continues extra, haz lo siguiente: cuando estés en la última vida y tu energía esté por los suelos, pulsá Start en el segundo jugador y conseguirás tres nuevos continues.
Hard Drivin: si quieres llevarte una buena sorpresa, prueba a hacer un poco el bruto y atropellá a la vaca cuando se cruce en el camino.
¡Ah!, les digo una cosa, ustedes, son la mejor revista que he visto en la galaxia.
Y, vamos Action, todavía.

Juan Pablo Paradis
Bs. As.

Les mando esta carta porque descubrí dos cosas que no son trucos, y dos trucos.
Y vivo en Libertad, que es una ciudad de Uruguay.

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES. Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

Cartas



Bueno, los trucos son: Turtles 3 (Nintendo) al elegir la tortuga, antes de elegirla presioná cinco veces el direccional hacia abajo, entonces en el juego, cuando pierdas una R, la computadora (el juego) te seleccionará tu tortuga.
Bubble Bobble (Master System) aquí hay dos pares de los famosos paswords: nivel 90: IEE96SMB, nivel 195: 3VX5QKKA, nivel 155: NZNTWARS, nivel 10: IEUGTSVK
Star Force (Nintendo): si tienes habilidad con este cartucho, prueba esto: cuando en el centro de la pantalla diga Atack Alpha Target, esquivá los tiros que lanza la base y cuando no se vea la base, no mates el cuadro que dice A en el centro, esperá a que se vaya y, entonces, te hará repetir el final, pero ¡ojo!, acuérdate de que no es para dormilones y perezosos. Turtles 3 (Nintendo) al apretar A y B a la vez, nuestra tortuga ejecutará su golpe especial, pero perdemos energía, bueno, si lo utilizamos cuando tenemos sólo un cuadrito, será la mejor defensa, ¿por qué? Porque al tener un cuadro de energía, no gastamos nada de energía.
PD: perdónenme si mando esta carta a un concurso y, por eso, pongo mis datos personales.

Matías Giménez
Uruguay

Queridos amigos de Action Games
Les escribimos para decirles que la revista está buenísima y tenemos los Nº 19, 20, 21, 22 y 24. La número 23 no la pudimos conseguir porque por un pequeño accidente no llegó a esta región del país. Bueno, vayamos a lo nuestro, les mandamos trucos para Family.
Gun Smok: para comenzar con ametralladora y 300 balas, presionar A y Select 4 veces cada uno y Start.
Metal Storm: última escena SK8-4PR4-P7N
Frankestein: última escena CTJDHBCKEZMM
The Hunt for the Bed Octubre: Obtener un submarino poderoso, poné pausa y hacé: A, B, Select y Start al mismo tiempo.
Somos muy fanáticos de la revista y quisiéramos realizar un desafío gamemaníaco, como pasar el nivel del Mortal ORb del juego Battletoads en el nivel 11. Además les mandamos trucos del Arcades - Mortal Kombat II.
Lui Kang: fatality del dragón: ↓ → ← ← más patada alta (bien cerca).
Max: te parás a poquitos cm del enemigo: varias veces blec (defensa) y apretás piña baja.
Kung Lao: fatality al alcance del enemigo, te cubrís y → → → → + patada baja.
Reptile: fatality 1: un poco lejos y hacés ← ← ← ↓ + piña baja 2: desaparecés y hacés: (tenés que estar pegando al enemigo) y → → → ↓ + patada alta.
Shang Tsung: fatality muy especial en el 2º round (no te transformes) y mantené apretado piña baja, acercate al enemigo de manera que la separación entre los personajes sea aproximadamente de 7 a 8 cm y soltás el botón de piña. Luego verás a Kintaro ejecutando un golpe fatal.
Sus amigos de siempre
PD: seguiremos escribiendo
Bay. Game Over.

Leonardo Rizolo
Leonardo Amaya
Santiago del Estero

Hola, gamemaníacos. Soy de Córdoba, tengo 12 años y me llamo Maximiliano Gallo, juego al básquet y tengo una Megadrive con los siguientes juegos: Street Fighter 2, Mortal Kombat, Streets of Rage II, Sonic 2, Aladdin, Jurassick Park, Tiny Toon, Fatal Fury, Golden Axe 1 y 2, Mickey and Donald: World of Illusion, Quack Shot, Turtles: The hiper Stone, Ren y Stimpi, Chuck Rock, Arch Rivals y David Rovinson's: Supreme Court.
Me refacina leer sus revistas, los trucos son de 10, me encanta cómo analizan los juegos, en fin, me sobran palabras para felicitarlos, la verdad es que se pasan.
Me gustaría que pasen más trucos para los juegos de Mega y aquí les mando algunos:
Aladdin: para pasar de nivel cuando quieras, en el momento que estés jugando pulsá A, A, B, B, A, A, B, B... y así sucesivamente, hasta que haga un ruidito.
Fatal Fury: para tener continues infinitos, en la cuenta regresiva, pulsá los 3 botones juntos y arriba a la vez muchas veces y los credits te aumentarán.
Streets of Rage 2: enchufá los 2 joysticks, pulsá A y B en el dos, tenelo apretado en el control uno, poné en options y, cuando aparezcan las opciones, soltá los botones en el control dos, y te aparecerá para elegir nivel, vidas y tendrás dos niveles más de dificultad: very easy y manía.
Chuck Rock: hacé las secuencias A, B, →, A, C, A, ↓, B, →, A y luego A, B y C juntos y rápido el Start. Cuando estés jugando presioná A + ↑ y pasás al nivel siguiente, repetí las secuencias cuantas veces quieras, cuando llegués a la final, pulsá → y A juntos para tener la ventaja de llegar al jefe final.
Jurassick Park, passwords final: CV3NULGU.
¡Por favor, publiquen mi carta!
PD: me gustaría que me respondan si los juegos de Mega son mejores que los de SNes. Y me gustaría que muestren más juegos de autos, simuladores, deporte y lucha.
Chau, me despido con mucha polenta. ¡Súper genios!

Maximiliano Gallo **Pcia. de Córdoba**

RESPUESTAS A LOS DESAFIOS

Saludos maestros del videogame:
Me llamo Oscar Manuel Tolosa, tengo 14 años, una Mega Drive y un Family Game.
Voy a responder el desafío de Fernando Ariel Gómez Core.
Final Fight: si presionás L y Start al mismo tiempo en la presentación obtendrás un menú donde podrás seleccionar el número de vidas, modificar la cifra con la que obtienes vidas extras, oír música y agregar un botón más que, al presionarlo, funcione como si apretaras los otros dos botones.
Ahora del Rival Turf no tengo ni idea.
Ahora les doy unos trucos míos.
Battletoads y Doble Dragon: apretá arriba A, B y Start y empezarás cn 5 vidas en vez de 3.
Time Gal (Mega CD): pulsando Start para parar la partida y luego el botón C, pasaremos automáticamente a la siguiente fase.
Valis 3: para seleccionar fase, presioná arriba, A y C y presioná el Start hasta que aparezca la pantalla negra, soltá para ver la pantalla de opciones.
Me despido de ustedes con un fuerte abrazo.
Aguante Action Games.
Aguante Sega.
Aguante Boca.
Y aguantemos todos los genios del videogame.
PD: por favor, publiquen mi carta y mi dibujo en la cartelera, háganme la gauchada.
Si me gano algo, mándenmelo a mi casa.

Oscar Manuel Tolosa
Bs. As.

Action Games:
¡Hola! Me llamo Mariano Andrés Ferreris y tengo 12 años.
Tengo una PC/AT/286/VGA (fósforo blanco), también un Family con 15 cartuchos y 100 juegos en la memoria (algunos juegos que tengo de Family son: Campeones 1 y 2, Batman 1, Goal 3, Double Dragon 2, T.M.N.T. 3, World Cup Soccer, etc. Además, tengo un Mega (Genesis) con los siguientes cartuchos: 4 in 1 (Turtles 4, Streets of Rage 1, World Cup '92 y Super Volleyball) y el Mortal Kombat.
Quisiera responder el desafío para Pedro Fernando Arce (AG 24) para los pasaportes del Campeones2:

SI TE FALTA ALGUN NUMERO DE A

nemaníacas

Super Code

ベベベ

SON TRES LETRAS, DESPUES DE PONERLAS, PRESIONA START

Japón vs Argentina

まるりはす びろまきせ
ざせじねぶ びまろ

Japón vs Alemania

ばはまぐね ぐれぐびが
ふぱわちと れびぽ

Final: Japón vs Brasil

じべたよぺ ぎきさぎお
ごつもぶは べすろ

Tratá de entender el japonés, yo los escribo así los passwords esforzate para entrar a los partidos, Pedro, si querés ganar al game, claro...

En el Nº 25, un lector preguntaba si había un truco para elegir nivel en el game: " Battletoads Double Dragon - The Ultimate Team". El truco es así: en la pantalla para elegir player (Rash, Pimple, etc.), poné el 1UP en el chabón que vas a elegir, (pero no apretes Start), apretá ↑ + B y entrarás a una pantalla de selección de fases.

Ahora voy a responder el desafío de AG 24 donde a Augusto Mariño y Gustavo Lucero de Santa Fe no les salía el truco de Reptile, acá va:

En la pantalla de Start y Options hacé el Cheat Enabled: ↓ ↑ ← ←, A, → ↓. Entrá al cheat Enabled y poné en ON las siguients flags: 2, 3, 4, 5 y 6. Luego, abajo de todo, donde dice 1ST map poné: The Pit, salí del Cheat Enabled y poné Game Start, elegí a un luchador que en la fatality no tengas que usar defensa (Start). Por ejemplo: elegís a Sub-Zero, ganás con dos perfects y fatality. Te recomiendo que no elijas a Scorpion, Sonya para jugar contra Reptile porque el truco no te funcionará. ¡Ah!, ganá con 2 perfects y fatality.

Bueno, ahora doy unos trucos:

Double Dragon 2: (Family)
Pasar de pantalla: Select + A
Matar a los enemigos: Select + B.

Larry 1 (PC)
Para saltear las preguntas presioná:
Alt, CTRL y X.

Battletoads (Family)
Para recargar energía presioná: ↑ + Start

T.M.N.T 3: (Family)
En la pantalla de 1 Turtle, etc., presioná ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → A y B y Start para empezar. Elegí la tortuga y aparecerá una pantalla de opciones.

Quisiera que vuelvan a poner las secciones Game Boy y Game Gear.

Bueno, me despido. ¡Chau, genios...!

PD: un saludo a Jimena del Club Brisas y a Alejo de la escuela Nº 62.

PD 2: ¡No se mueran nunca!

PD 3: Please, ¡pónganme en la lista de los winners!

Mariano Andrés Ferreris
Bs. As.

También le contestaron:
Pablo M. Ortega - Cap. Fed.
Gastón A. Pasquale - Bs. Aires
Matías Durán - Cap. Fed.
Martín Dofeo - Cap. Fed.

QUEDAN ESTOS DESAFIOS

Sebastián Vázquez - San Luis
En los passwords para Castlevania 4 de S. Nes no funcionan las claves.
En la grilla falta el nombre de persona para que funcione ¿Será posible aclarar cual es?

Daniel Pulvirenti - Bs. As.
Pido password para el juego Evander Holyfield's Real Deal Boxing (G. Gear).

Julio Adrián Varela - Pcia. Bs. As.
Tengo el juego S. P. Rescue o Robocop 3. En el tercer jefe, el del machete, no puedo pasar, lo mato y vuelve a empezar. Este juego es de Family.

Esteban Luciano Gaido - Necochea - Bs. As.
En el "Tiny Toons Adventures" ¿de qué sirve, o que hace el A?

Juan M. Camargo - Gral Madariaga
Con este juego es el problema que tengo con los códigos que pusieron en el top secret del número 7. Conseguí llegar al quinto caso pero no tengo las direcciones, voy a la 8ª y C, de ahí a la 9 y D y ahí pierdo y si pueden, ¿en qué lugares puedo conseguir 2 First-Aid y varios Teargas en el 5º caso? Si me ayudan desde ya gracias, de paso ahí les tiro algunos trucos.

Maximiliano Calderón - Capital
Quisiera saber el sound made del Ninja Gaiden.

RESPUESTAS DE ACTION GAMES

Para Jonathan Fernández:
No queríamos dejar de contestarte, en la medida que podamos ya que hay muchas cosas dependen del gusto de cada uno, lo que sí te decimos, que el poder conectar un CD puede llegar a definir una elección.
Chau Fiera.

Para Juan M. Alvarez Paya.:
Estamos tan ansiosos como vos en la espera del Mortal 2, porque sabemos que va a ser una masa.

AGUANTEN GAMEMANIACOS

ATENCION GAMEMANIACOS

Queremos pedirles que por favor manden las cartas con letra clara, ya que muchas de ellas no pueden ser publicadas porque son ilegibles.

WINNERS

ESTOS SON LOS Nº1 DEL VIDEOGAME

Pablo Gastón Girge
Quilmes
Federico Coda Zavetta
Casilda - Santa Fe
Juan Pablo Boccardo
Córdoba
Justín Boccardo
Córdoba
Martín Vera
Catamarca
Ivan Alexis Ivanof
Vicente López
Gabriel A. Laureiro
Merlo - Buenos Aires
Daniel Cardozo Hasson
Mar del Plata
Maximiliano Bustelo
Capital
Adrián Royo
Capital
Jorge Amar
San Isidro
Mauro Albornoz
Haedo
Darío Diament
Martínez
John Mayan
Haedo
Gonzalo A. Gerona
Capital
Juan P. Diaz Orban
Capital
Germán Romanín
Lanús Oeste
Horacio R. Zon
Lanús Oeste
Daniel R. Soto
Gral. Sarmiento
Santiago Vanina
9 de Julio
Tomás Domínguez
Capital
Leandro S. Gómez
Avellaneda
Adrián I. Romero
Capital
Santiago R. Pinto Guerrico
Capital
Santiago Devia
Capital
Ricardo Braña
Capital
Adrián García
Bahía Blanca
Pablo Agüero
Esperanza - Santa Fe
Javier Llorens
Mar del Plata
Mariano Mera
3 de Febrero
Diego De Carlo
Capital
Sebastián Callejas
Capital

Pablo G. Castillo
Ituzaingó
Fernando A. Ferro
Ezpeleta
Rodrigo A. Lorenzo Durán
Avellaneda
Damián Bulbulián
Ituzaingó
Maximiliano Devolder
Capital
Gustavo Gabriel Rago
Capital
Luis T. Storani
Córdoba
Luciano R. Monti
Avellaneda
Israel Rog
Capital
Osvaldo Ivan Aparicio
Mar del Plata
Alejandro Peinó
Capital
Leandro Suárez
Río Negro
Gabriel Granda Pastor
Quilmes
Diego D. Amaral Franco
Quilmes
Silvio Tapia
Mendoza
Gerardo Diego Germán
Capital
Javier E. Seitz
Caseros
Lucas E. Rinaldi
Haedo
Gustavo E. Lucero
Santa Fe
Fernando Cacurri
Capital
Mariano Lucero
Mendoza
Lucas Fiszman
Olivos
Federico Segovia
Capital
Javier S. Flores
Remedios de Escalada
Juan Manuel Lanza
Capital
Maximiliano Romero
Capital
Adrián G. Alvarez
Moreno
Diego Seoane
Capital
Eduardo Brussa
Montevideo - Uruguay
Fabricio Scrollini Méndez
Maldonado - Uruguay
Claudio Galarza
Capital
Iván Inchausti
Mar del Plata

Hernán Diego Nicoletto
Rosario - Santa Fe
Fernando G. Zapiola
San Isidro
Nicolás Olivero
La Plata
Juan Pablo Picasso
Capital
Sebastián Mezio
Misiones
Pablo Rodrigo Sánchez
Santa Cruz
Federico Apabloza
Neuquén
José S. Plano
Santa Fe
Carlos Fernandez
Capital
Guillermo Tomoyose
Capital
Matías A. Diez
Tandil
Marcelo Garacotch
V. Alsina
Mariano Felipe Raverta
Lomas de Zamora
Gastón Defilippis
Caseros
Luciano A. Sabini
Bs. Aires
Mariano Casalini
Beccar
Jorge A. Friedman
Capital
Jorge Mansilla
Capital
Pablo Parrilla
V. Constitución - Santa Fe
Cristian A. Loza
Bs. Aires
Javier L. Zapata
S. Lorenzo - Santa Fe
Mario H. Cousté
Bs. Aires
Sergio L. San Martín
Capital
Juan Pablo Lorendeau
Salta
Diego Carrizo
Berazategui
Marcelo D' Ercoli.
Casilda - Santa Fe
Pablo G. Ayala
Avellaneda
Juán Pablo Fabrissín
Reconquista - Santa Fe
Carlos D. Martínez
Capital
Juan Pablo Díaz Orban
Vicente López
Maximiliano R. Novello
Bs. As.
Leonardo Barros
Villa Elisa

Pablo Segade
Capital
Leonardo J. Pütz
Corrientes
Hernán Alvarez
Capital
Luciana Fons
Bs. Aires
Fernando J. Bibbó
Mar del Plata
Ramiro Bolaño
Capital
Cristian Dornini
Córdoba
Hernán Manrique
Castelar
Mariano Potetti
9 de Julio
Ariel H. Sotomayor
Capital
José E. Vazquez
Bs. Aires
Omar Zurita
Bs. Aires
Darío Britos
San Luis
Guido Pancaldi
Bs. Aires
María Laura Pascuero
S. S. de Jujuy
Javier H. Pilotti
Capital
Guillermo O. Cortina
Trelew - Chubut
M. de los Angeles Suarez
Bs. Aires
Joaquín M. Fernandez
Bahía Blanca
Leandro D. Magliola
Bs. Aires
Lucas Ríos
Bs. Aires
Mauro A. Colombini
Santa Fe
Guillermo Sanchez
Rosario - Sta. Fe
Adriano Varoli
Godoy Cruz - Mendoza
Rolando Aragüez
Santa Fe
José L. Inchauspe
Capital
José A. Culzoni
Bs. Aires
Simón S. Reigada
Bs. Aires
Christian Castellanos
Capital
Rafael Elizalde
Bs. Aires
Hernán Sosa
Capital
Roberto H. Santucho
Bs. Aires

Juan Belink
Capital
Lucas Lavie
Capital
Daniel Antunez
Capital
Diego Martinez
Bs. Aires
Jat
Córdoba
Gabriel Merino
Capital
Diego G. González
Bs. As.
J. L. Romanelli
Bs. As.
Leonardo Ceballos
Bs. As.
Ezequiel Bozzinni
Bs. As.
Pablo H. Ortega
Bs. As.
Rodrigo Roman
Bs. As.
Miguel Alejandro Dell'Amico
Capital
Pablo Bodnar
Capital
Diego Almeyra
Capital
Pablo Mariano García
Bs. As.
Marcos Daniel Ruiz
San Salvador de Jujuy
Pablo Salguero
Bs. As.
Julián Santiago Ferrero
Bs. As.
Leonardo Adrián Cambria
Sta. Fe
José Luis Gaitán
Bs. As.
Nicolás Derderian
Capital
Oscar M. Tolosa
Bs. As.
Mariano A. Ferreris
Bs. As.
Pablo M. Ortega
Capital
Gastón A. Pascuale
Bs. As.
Matías Durán
Capital
Martín Dofeo
Capital

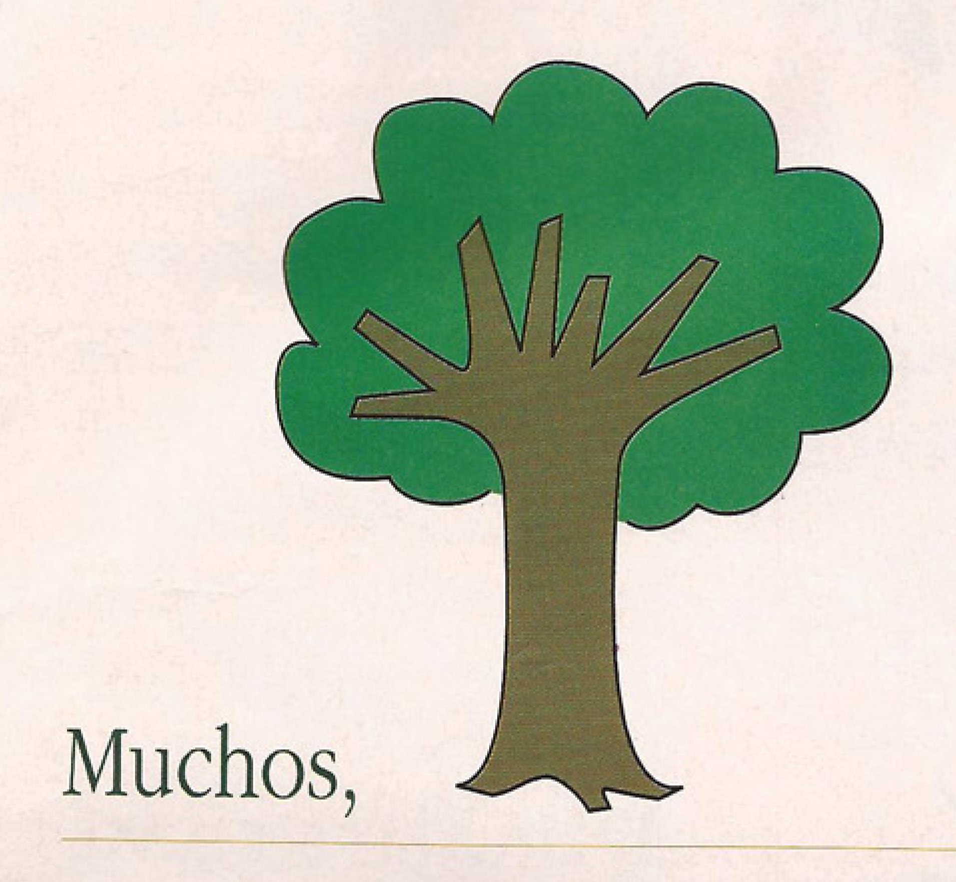
Ya hay 156 WINNERS a los que les sobra aguante.

¿Cómo, vos no figurás?
¡Lo que te devoraste hermano!
Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Nº1.

Los winners que se incorporaron este mes ganaron, todos, una remera de Action Games. Comuníquense con Action al 951-6239.



Muchos sabemos dibujar un árbol



Muchos, también, sabemos pintarlo



Pero... Cuántos sabemos cuidarlo ?

market place







LO MEJOR Y LO ULTIMO EN VIDEOJUEGOS
LO ENCONTRARAS EN

JUEGORAMA

VENTA - CANJE - ALQUILER

GENESIS - SEGA CD - GAME GEAR - MENACER - GAME BOY
SUPER NINTENDO - SUPER SCOPE - PANASONIC 3DO

GRAN VARIEDAD EN CARTUCHOS Y ACCESORIOS

NBA JAM - BARE KNUCLE III - SONIC III - BUGS BUNNY - FIFA SOCCER
MEGAMAN X - MORTAL KOMBAT CD - Y LO QUE SE TE OCURRA

ENVIOS AL INTERIOR

FLORIDA Y PARAGUAY - GALERIA DEL SOL - TEL.: 313-9604

SABADOS ABIERTO DE 10 A 18Hs.

market place

market place

market place

31/22 publicidad - MDP

En Rosario y en Mar del Plata

todos juegan y vos también.

Todas las novedades en FAMILY GAME SUPER NINTENDO SEGA

Todas las máquinas

Service Especializado

Más de 1000 títulos en stock

Joysticks y accesorios

Alquiler, venta y canje

Garantía por 1 año

GAMELAND

Mar del Plata
Av. Luro 2976 / Local Nº 8 / 2º Piso / Of."A"
Tel/Fax: (023) 28343 / Tel/Fax: (023) 93856

Rosario
San Nicolás 1111 / Tel/Fax: (041) 307894
San Martín 861 / Gal. del Paseo / Local 19
Mitre 939 / Gal. Mercurio / Local 10 y 11